从入门到精通

临摹·易学
+
实用·权威

8

C·C 动漫社 著

专业的视角、详细的解说、
丰富的图例让你快速成长为
漫画高手

中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

古风漫画技法

从入门到精通

C·C 动漫社 著

Foreword 前言

我们在本书中所探讨的古风是在漫画中具有一定分量的、表现古代风韵的漫画风格。喜欢古风的人可以通过身穿古代服饰的人物和古代场景表现出自己所向往的那曾经的辉煌。我们也许不是艺术家，只是单纯的喜欢漫画，喜欢古风这种风格，我们就可以借用漫画的形式将喜爱的古风表现在纸上。

不要再为自己喜欢古风漫画却无从下笔而让自己绘画的梦想破灭。本书就是为没有绘画基础却喜欢绘画的人而编写的。书中对古风漫画的绘画技法由浅入深地进行讲解，能帮助读者打好坚实的绘画基础，并能够快速上手画出让人满意且具有特色的古风漫画作品。

翻开本书，你就会发现其实徒手绘制古风漫画并没有想象的那么难。古风漫画中的线条是怎样的？同样是漫画中的人物，古风漫画中的人物和一般漫画中的人物在体形、面部等方面有何不同？古风漫画中的人物有怎样独特的发型和动作？在古风漫画中，与古风人物相匹配的动物、场景及其他道具该如何绘制？古风漫画构图及上色又有怎样的特点？……针对这些问题本书都进行了详细的讲解，只要根据书中安排的课程一一学习就可以将自己想象中的古风人物，用自己的双手绘制在纸上了。当然除了基础学习，勤思考、多动手也是十分必要的，我们可以通过欣赏成熟的作品和不断的自我练习来加深自己对古风的印象，从而熟练地绘制古风作品。

你想让自己绘画的梦想不再只是停留在梦中吗？你想让自己想象中那唯美华丽的古风人物和场景跃然于纸上吗？还等什么呢？打开本书，让我们一起进入古风的奇幻世界吧！

编者

目录 Contents

第1章

很多人都喜欢古风漫画，也想要尝试自己绘制古风漫画，但是，拿起笔时却总会遇到各种困扰。到底什么样的漫画才称得上是古风漫画呢？面对读者的这种困惑我们收集并整理了一些关于古风漫画的风格标准和知识为大家答疑解惑。

了解中国古风漫画

Lesson 01 什么是中国古风

我们这里所探讨的古风是一种中国式风格，以单幅插图为主。它主要是利用身着中国古代服饰的俊男美女和一些或萧瑟或唯美的场景相结合，营造出一种接近古代的氛围，是现今十分流行的漫画风格之一。

中国古风漫画的特点

中国古风漫画的内容是有一定的范围约束的，那就是根据中国古代的历史传说或者是在真实历史题材的基础上通过想象力而产生的架空题材。绘画技法和用笔也与一般的漫画插画有很大的区别，不光可以使用一般漫画的绘画技法，还将中国的国画技法融于其中，产生了令人耳目一新的效果。

绘制古风漫画的三个要素

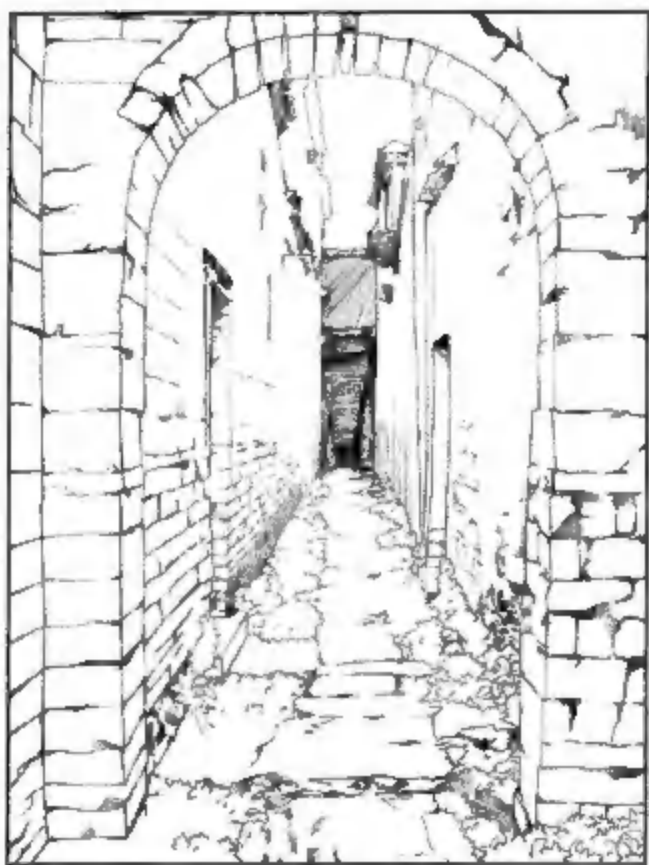
许多人在画古风漫画的时候总是会遇到一个困扰，那就是自己辛苦画出来的画没有古风的味道。要解决这个问题很简单，那就是将古风漫画的关键元素添加到自己画的漫画中去。为了方便大家快速掌握古风漫画的绘制方法，我们总结出了绘制古风漫画的三大要素以供参考。

必须是俊男美女

古风漫画是帅哥和美女的天下，偶尔会出现几个长相普通的人也都是跑龙套的角色，这是古风自身的定位和喜爱古风漫画的读者的自然选择所决定的。

场景要华丽唯美

古风漫画的场景选择非常重要，因为古风风格的漫画所要表达的氛围就是唯美华丽的。有人会认为唯美华丽太过局限，其实不然，古风漫画要求的唯美华丽和人物服饰、场景，以及气氛有关，由于古风人物独特的造型自然就会产生出华丽的效果。场景要与人物协调搭配才能组成完整的画面，搭配与古风人物相适应的场景后整个画面自然就显得华丽唯美了。

时代背景必须是古代

古风漫画和一般漫画还有一个很大的差异，那就是它所展现的时代背景不同，古风漫画所描绘的背景是遥远的过去。

现代造型的美少女

将现代造型的美少女放到古代场景中去。

古代造型的美少女

将古代造型的美少女放到古代场景中去。

有了古代风格的背景做衬托，就算是将一个现代感十足的人物放进去也会产生出一种怀旧的感觉。

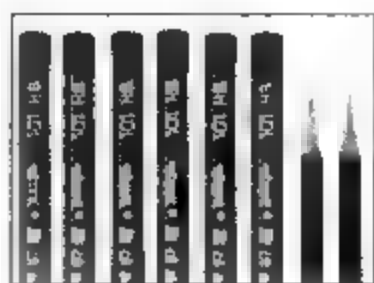
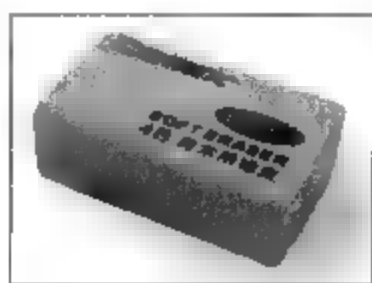
将古代造型的人物放到古代场景中使得整个画面十分协调。

Lesson 02

古风漫画的绘制工具

和画一般漫画一样，只需要一支笔和一张纸就能画古风漫画了，但想要画出效果好的古风漫画的话，还需要一些专业的工具才行。

传统绘制工具

传统漫画上色的方法以手绘上色为主，上色流程较为繁琐，对作者的手绘水平要求较高。传统漫画上色工具的种类很多，在绘制不同风格的作品时要注意选用不同材质的工具和颜料。

绘图铅笔

绘图橡皮

专业漫画墨水

别看绘制漫画的工具种类繁多，其实它可以简单到只需要最简单的纸和笔就可以画画了。我们可以根据自己对画面的不同要求来选择绘画工具，如果是画草稿那就只需要纸和笔就可以了，如果想要描线就需要蘸水笔和墨水，如果想要画彩稿就还需要准备各种颜料和毛笔等。

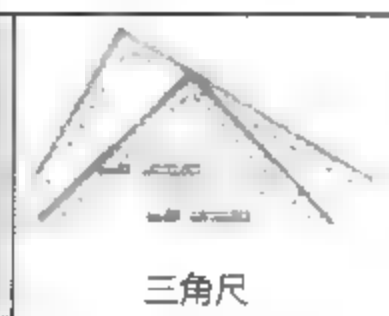
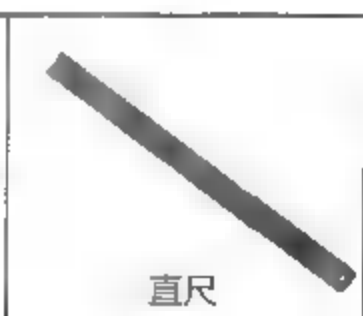
G 笔尖

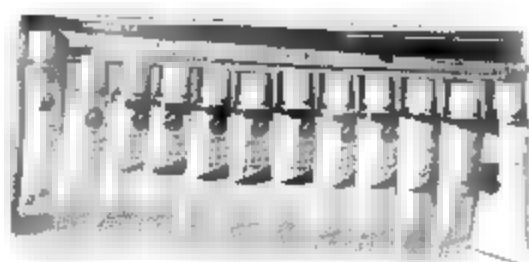
圆笔尖

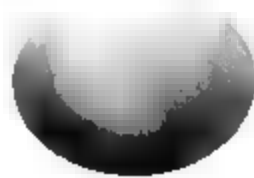
D 笔尖

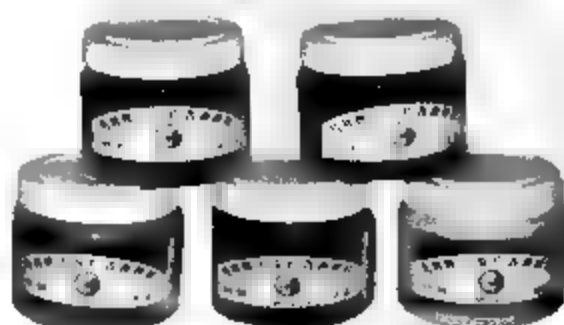
学生笔尖

各式笔尖

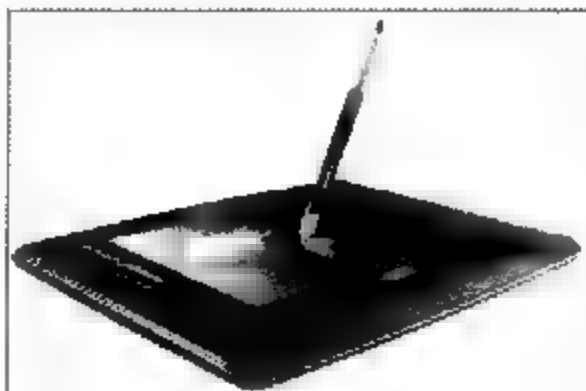
云形尺

三角尺

直尺

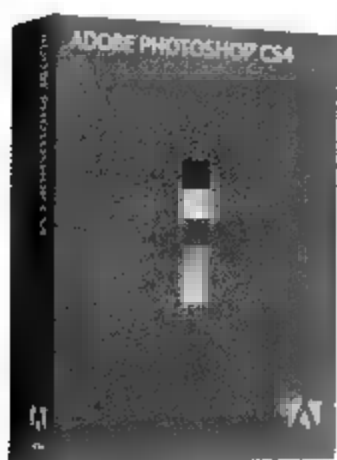
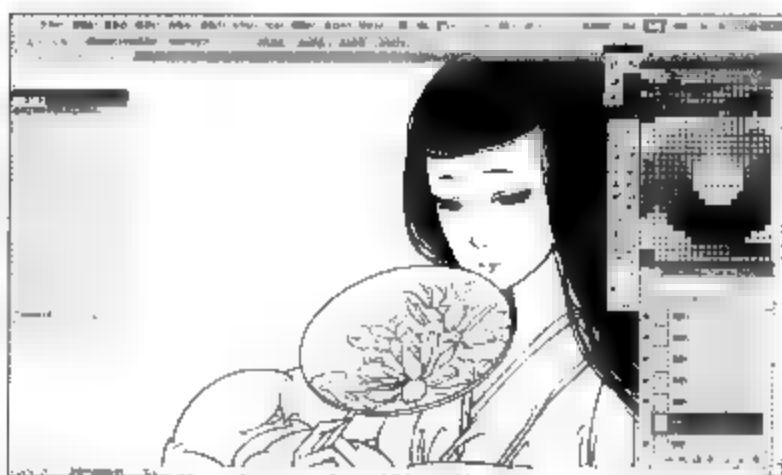
各式尺子

水彩颜料

各式毛笔

笔洗

彩色墨水

水粉颜料

现代化绘制工具

随着时代的发展，我们可以选择的绘制工具范围也越来越广，除了纯手工在纸上绘制古风漫画以外，还可以利用电脑、数位板和各种软件进行无纸化古风漫画的绘制。

电脑　　数位板

数位板和绘图软件配合能够绘制出各种画笔的笔触，表现出不同的效果。利用这两样工具再配合相关绘画软件的使用，可以进行完全的无纸化绘画。

Photoshop软件

Photoshop操作界面

Photoshop是功能强大的图形图像处理软件，操作简单、便捷。

SAI软件

SAI操作界面

SAI是一款专用于绘图的软件，其功能突显出了人性化的特点。

Painter软件

Painter操作界面

Painter是专业的绘画软件，不但可以绘制漫画，专业的油画、丙烯画、水彩画、色铅笔画等都可以使用这个软件来完成。

Lesson 03 古风漫画的线条运用

漫画不单单从内容上确定其风格，还可以由绘制漫画的线条来表现风格。线条相聚交叉就能在纸上组成图像，它的粗细、长短等变化都有一定的规律，我们可以通过分析这些规律来熟练掌握漫画线条的运用。

普通漫画式的线条

掌握普通漫画线条的运用是初学者掌握古风漫画线条运用的第一步，普通的漫画线条根据绘画对象的不同会产生多种变化。

单一没有变化的漫画线条

单一而没有变化的线条适合用来表现古风人物的头发和衣服上的花纹。

带有一定变化的漫画线条

带有一定透视的漫画线条适合用于表现人物的主线，重点提示结构和转折的地方也会用富有变化的线条来表现。

绘制平缓且没有变化的漫画线条和带有一定变化的漫画线条都有一定的诀窍，绘制平缓的线条时，只需要握紧手中的蘸水笔，下笔轻柔、用力均匀就可以了。绘制变化的漫画线条需要掌握下笔的力度，轻可以画出较细的线条，然后逐渐加重力道让线条逐渐变粗，再慢慢放松力道，让线条逐渐变细，这样就能画出具有变化的线条了。

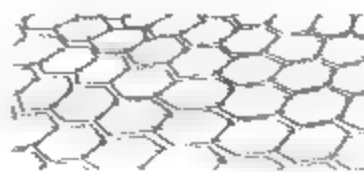
传统风韵式的线条

古风漫画有一个有别于其他漫画的最显著的特点，就是它可以将中国国画的线条元素融于其中，使得画面效果更具有民族特色。

国画线条表现人物时的自然笔触和带小弯钩的笔触

国画线条表现背景时的楔形笔触

综合运用[illegible]

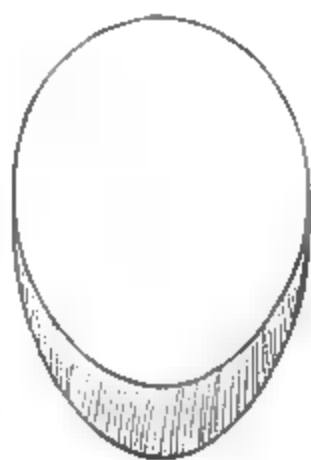
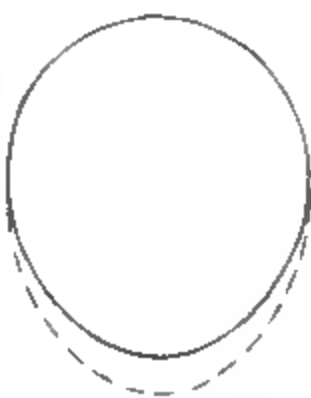
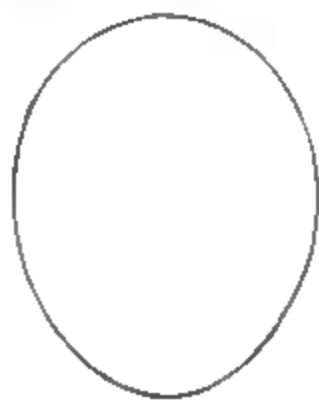
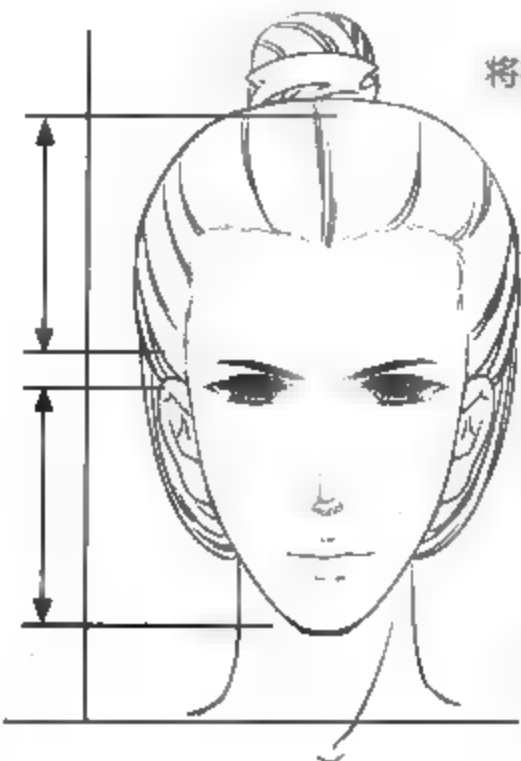
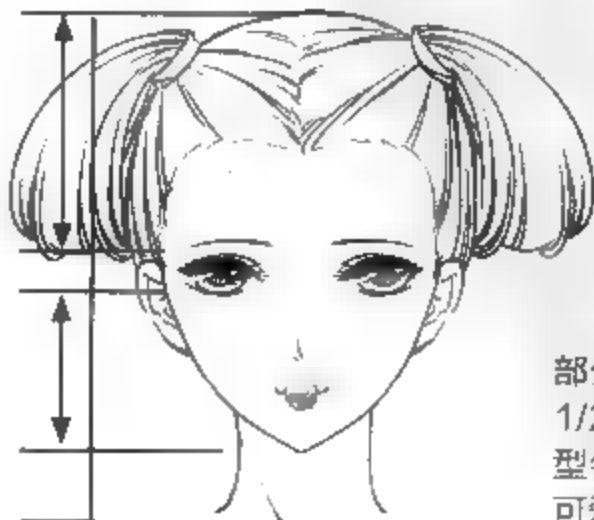
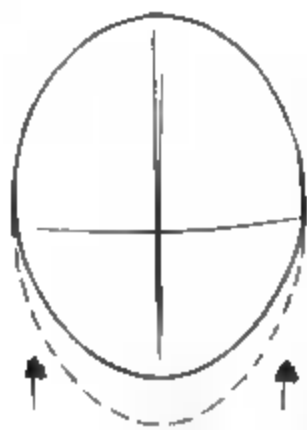
在了解了古风漫画多种线条的不同运用方法后,我们可以充分发挥不同风格线条的长处来加以配合利用，以达到完美的画面效果。在使用多种不同风格的线条来绘制漫画的时候要注意一点，那就是使用的线条种类过于杂乱、没有主次，会导致整个画面看上去十分混乱。

古风人物的画法

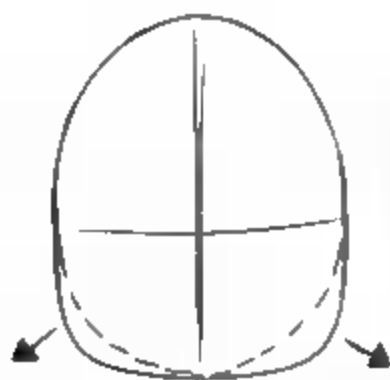
由于古风漫画要求画面唯美，为了和整个画面相配合，古风的人物也有着独特的风韵。和古风漫画的整体要求一样，古风风格的人物也是修长唯美的，他们所表现出来的气质和一般的漫画人物所表现出来的大不一样，下面我们就来了解并学习古风韵味人物的画法。

Lesson 01 古风人物头部的画法

想要画好古风人物就要先学会绘制具有古风韵味的面孔，例如古风人物眉眼的画法就和一般漫画人物眉眼的画法有很大的区别，只要掌握了这些关键的面部特色画法就能顺利绘制出自己想要的古风人物的头部了。

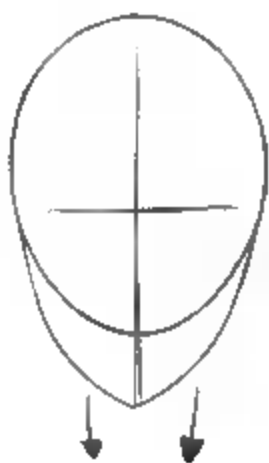
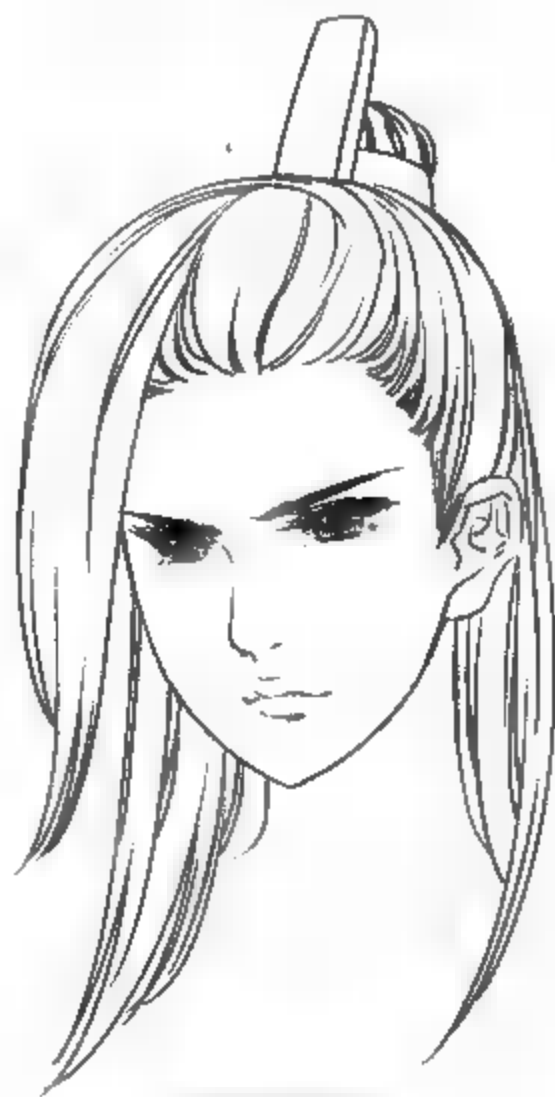
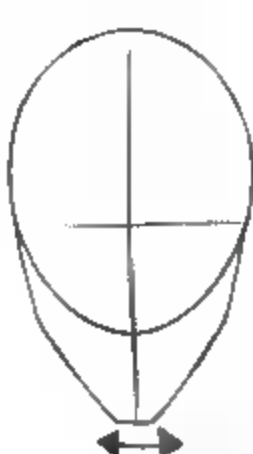
古风人物脸型的特点

古风人物的脸型可不像其他普通漫画角色的脸型那么多变，因为古风的特点就是唯美，所以在人物脸型上就有一定的局限性。古风风格的人物不管是男性角色还是女性角色，他们的脸型都是以椭圆形脸为基准进行变化的。

古风女性角色脸型的其他变化

将下巴的形状变尖并缩短下巴的长度，这种脸型的女性看上去很清秀，就像小家碧玉一样的柔美。

在下巴又短又尖的基础上将面颊部分画得丰盈饱满，这种脸型的女性会给人一种没有长大，娇憨可爱的感觉。

女性尖下巴

女性团脸

古风男性角色脸型的其他变化

改变下巴的形状使其呈锥形，这种脸型的男性有一种阴柔的美。

男性尖下巴

将下巴的形状改成比较宽的菱形，这种脸型的男性有一种沉稳的阳刚之美。

男性宽下巴

古风人物五官的设计及绘制

和古风人物的脸型有一定的局限性不同的是，古风人物的五官极具特色并且富于变化。通过对古风人物五官的学习我们可以绘制出属于自己的古风人物。

人物的眉眼

真实的女性眉眼

一般漫画的女性眉眼

古风风格的女性眉眼

真实的男性眉眼

一般漫画的男性眉眼

古风风格的男性眉眼

真实人物的眉眼没有很夸张的瞳孔，睫毛也没有那么长。

一般漫画角色的眉眼是将真实人物的眉眼进行艺术加工，一般是将眼睛夸大表现。

古风风格角色的眉眼比一般漫画风格角色的眉眼更有特色。这一点体现在男性眉毛尾部的斜飞入鬓和女性眼睛的剔透空灵上，这是古风追求唯美的特性所决定的。

古风人物眉眼的特点

眼睛的瞳孔部分很有通透感，感觉水灵灵的。

有意将睫毛夸张处理。

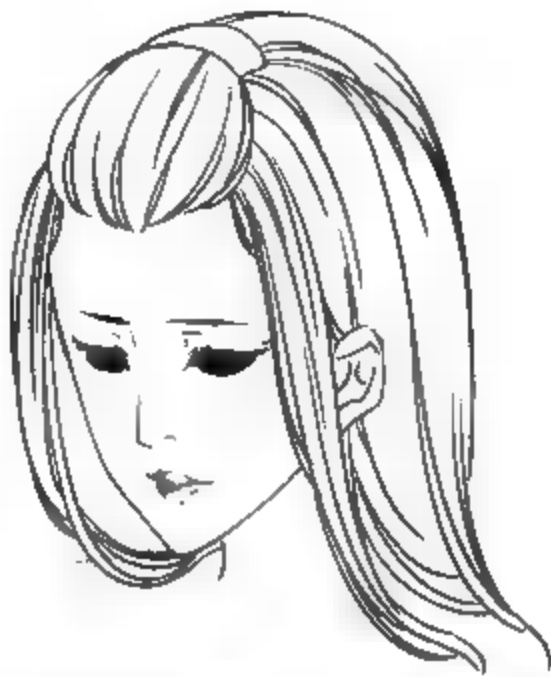
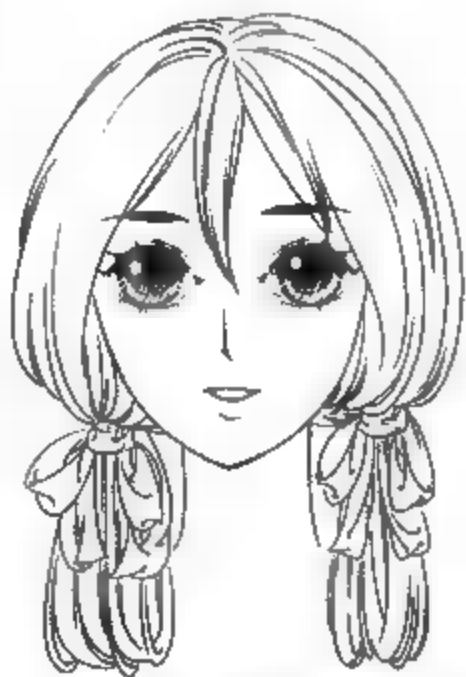
眉毛的尾端上挑。

眼尾上挑。

古风女性角色的眉眼柔和空灵，眉毛细长，眉形微弯。眼睛大而圆，特意夸张睫毛的浓密程度和长度，使人物显得楚楚可怜。

女性的眼睛

古风男性角色的眉眼可以用剑眉星眼来概括。眉毛长而有棱角，眼睛细长，瞳孔发亮，凸显出男性的英气。

男性的眼睛

多种女性古风人物的眉眼

古风女性的眼睛会根据绘制的人物性格和综合相貌的特点的不同而改变，但最为常用的还是大而圆的杏仁眼和极具东方韵味的凤尾吊梢眼，眉形也以一字平眉和柳叶眉为主。其他不同形状的眉眼都可以在这个基础上加以变形得到。

多种男性古风人物的眉眼

古风男性的性格，除了个别特别设定的以外，都是成熟而极具男性魅力的，在眉眼的造型选择上也以细长为主。这种独特的眉眼形状刚好和女性的眉眼相呼应，使得两个性别的人物面部特征各有千秋又相互协调。

人物的鼻子和嘴巴

真实女性的鼻子和嘴巴

般漫画女性的鼻 和嘴

古风 女性的鼻子和嘴巴

真实男性的鼻子和嘴巴

一般漫画男性的鼻子和嘴巴

古风风格男性的鼻子和嘴巴

真实的鼻子和嘴巴，通过线条的长短排列来表现鼻子和嘴巴的肌理和质感。

一般漫画人物的鼻子和嘴巴是通过极大限度地简化表现的。

和眉眼不同，古风风格人物的鼻子和嘴巴却比较倾向于写实，只是在线条处理上比写实的鼻子和嘴巴更为简洁和大气。

古风人物鼻子和嘴巴的特点

女性的鼻子要画得小一些。

女性的嘴唇小巧丰满，看上去很有光泽。

男性的鼻子高挺。

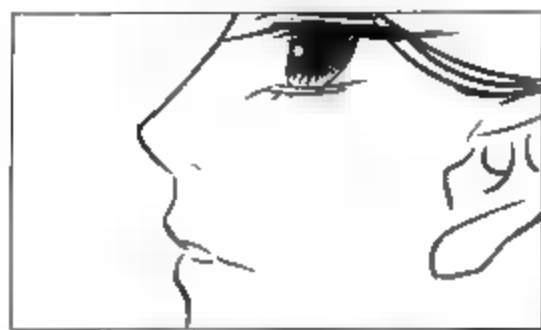
男性的嘴比女性的大，嘴唇较薄。

女性的鼻子要和脸型相配合，既要表现出鼻梁的挺立，也要表现出鼻头的小巧。嘴巴不宜过大，但要表现出圆润丰满的感觉。

男性为了凸显出其性格的坚毅，会将鼻子画得笔直挺立。嘴唇也不能画得过于丰满，有棱角的唇形是最适合的。

多种女性古风人物的鼻子和嘴巴

高挺的鼻子和樱桃小嘴

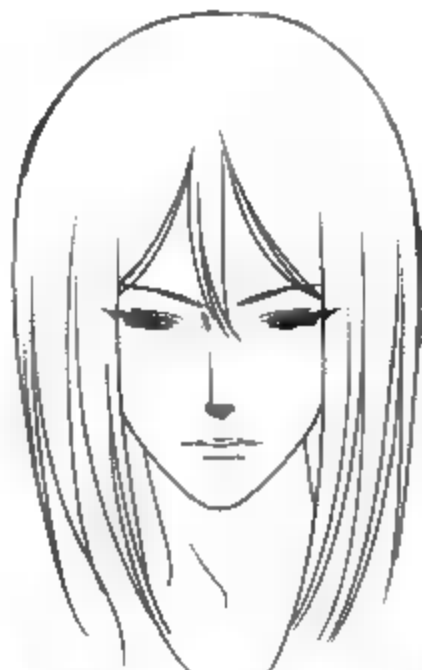
小巧的鼻子和较大而性感的嘴

直挺的鼻子和薄唇

古风女性角色的鼻子和嘴巴要和女性本身的特点相配合，不管是小巧柔美还是丰润性感，都不能渲染过度，过度的话会让读者觉得没有古风韵味。

多种男性古风人物的鼻子和嘴巴

有棱角的嘴和高挺的鼻子

[illegible]型的鼻子和大而性感的嘴

高鼻梁和薄唇

古风男性的鼻子有一个共同的特点，那就是高挺有型。嘴唇的可变性比鼻子要大得多，可以从形状、大小和厚薄等几个方面来加以改变，但不管怎么变化都要注意，不能破坏古风男性坚毅阳刚的气质。

人物的耳朵

绘制真实人物的耳朵讲求质感的表现。这种质感是通过线条的排列来体现的。

真实的耳朵

一般漫画风格的耳朵要比真实人物的耳朵简单许多。有时为了提高绘画的速度，不但去掉了表现耳朵质感的线条，连耳朵本身都会做出相应的简化和变形。

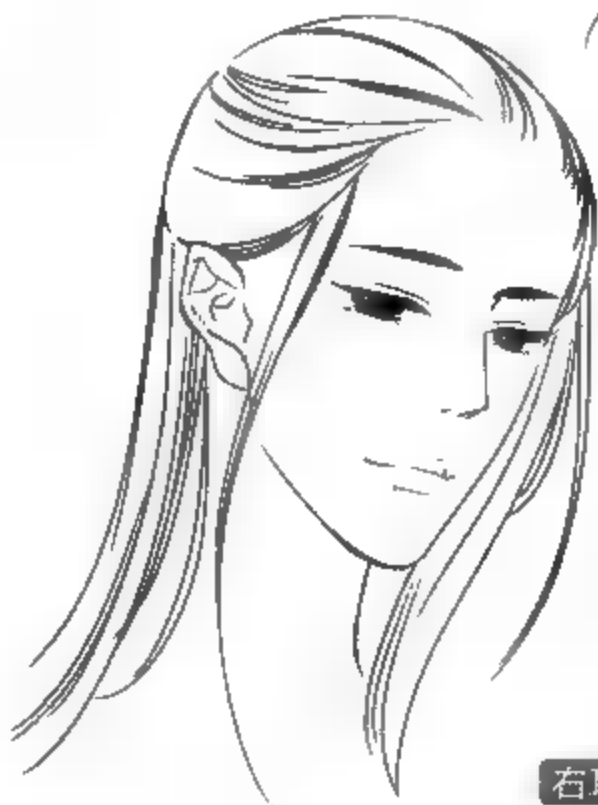
一般漫画风格的耳朵

古风风格的耳朵在外形上和真实的耳朵没有什么差别，不过古风风格的耳朵的用线肯定，一笔到位，没有杂乱的线条。和真实耳朵的线条处理方法截然不同。

古风风格的耳朵

古风人物耳朵的不同表现方式

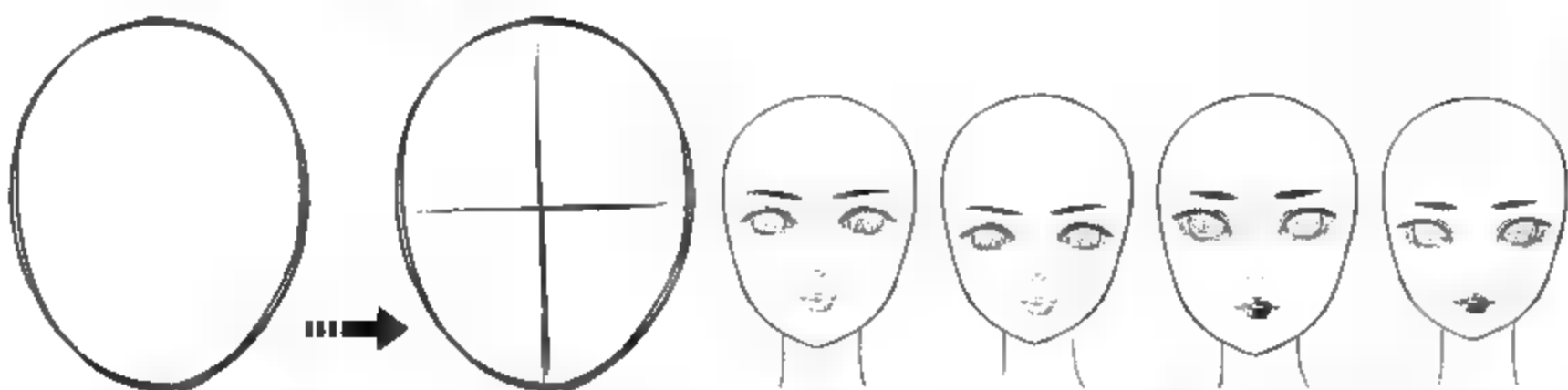
左耳的半侧面

左耳的背面

右耳的倾斜半侧面

右耳的正侧面

耳朵可以很好地表现头部的角度，并能够在极度刁钻的角度下很好地表现出人物头部的状态和五官的位置。

男性和女性的耳朵除了大小有差异之外在外型上并没有什么差别。作为头部重要组成部分的耳朵是最容易被忽视的部分，尤其是在画古风人物的时候，有人以为多画些头发将耳朵遮挡住就好，这种想法本身就是错误的。

古风女性人物面部造型设计

在还没想好到底画什么的时候，不妨先在纸上画一个椭圆形来找找感觉。

用十字交叉线在椭圆形上标出大概的位置，这个位置就是人物五官所在的位置。

多画几个不同特点的五官，调节一下它们之间的比例，比较一下哪个五官更适合。这个阶段很花时间，也是考验画手耐心的时刻。在这个过程很用心地画，就会得到意想不到的收获哦！

在反复绘制多次，测试多次后，确定下自己觉得最满意的脸型和五官。

为人物头部添加头发，不同的发型会让人物给人不同的感觉，在这个环节同样需要反复推敲和设计。

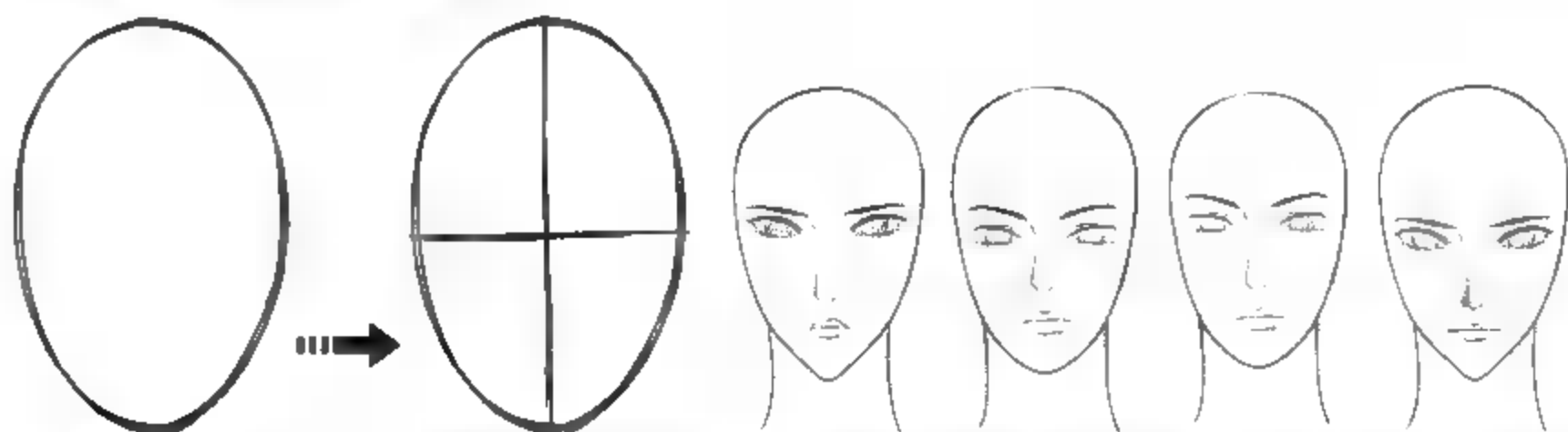
将确定好的人物五官和发型等仔细地描绘出来，这是画面最终效果的呈现。我们要思考该用什么样的线条来表现自己要画的人物。

为设计好的女性角色多画几个角度和表情

微俯视 侧面失望的表情

正面纠结的表情

仰视 侧面高兴的表情

古风男性人物面部造型设计

古风男性人物的面部要比女性长一些，以表现出男性坚毅、稳重的成熟之美。

将用以确定五官位置的十字交叉线放在椭圆形的正中间。

在确定人物五官的状态和位置的时候与设计女性面部造型一样，多绘制几个不同造型和不同五官摆放位置的面部，用以确定最终令自己满意的。

从多个面部造型中选择自己最满意的面部造型。

为人物添加头发等细节造型设计。

最后细致地描绘人物的五官和发型。

为设计好的男性角色绘画几个角度和表情

微俯视[illegible]侧面的愤怒表情

正面斜俯视的沉思表情

微侧面忧[illegible]的表情

古风漫画人物的常用表情

表情是表现人物性格和心情的重要要素之一，以唯美和含蓄为主的古风漫画人物也不例外。我们可以通过欢喜、哀伤、哭泣和愤怒这四个最基本的表情衍生出更多的表现角色心理的面部表情。

欢喜

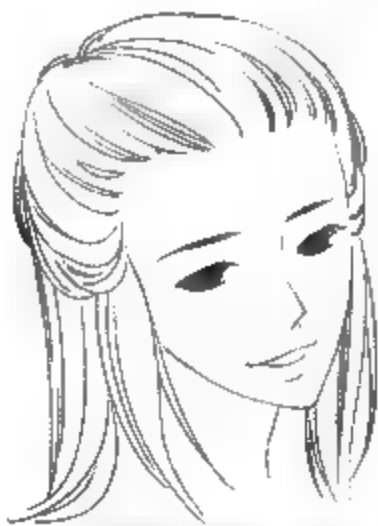
没有表情的脸

古风人物的表情表现以含蓄为主，所以在绘制一般的欢喜表情的时候，只需要微微弯曲嘴角表现出笑意即可。

微笑的脸

古风男性和女性欢喜时的不同面部表现

女性

男性

微笑

温柔含蓄的古风女性表现欢喜的方式就是微笑，同时在脸上描绘一些细线表现羞涩的红晕更能体现出女性的含蓄。男性的微笑是表现自信的一种方式，表情自然就好。

很高兴地露齿笑

古风女性总是笑不露齿的，实在太开心了不小心露出了牙齿就会低下头以防被人看见。男性就没有这些顾忌。

高兴地大笑

大笑的时候女性总会用手微微遮盖住嘴部，而男性就表现的很豪爽，不但笑，还要仰起头来大声笑。

哀愁

表现哀愁时眉毛会皱起，连带的眼睛也会微微眯着。

嘴唇微微张开，嘴角下垂，表现人物的无助。

人物在表现哀愁的时候还有很重要的一个特征，那就是眼睛的尾端会下垂。

没有表情的脸

哀愁的脸

古风男性和女性哀愁时的不同面部表现

女性

男性

有一点悲伤

无言地沉默

极度哀伤

表现古风女性悲伤的表情时可以用她紧紧咬住嘴唇的状态，用以表现她哀痛的程度。男性则是较为隐忍的。这需要通过五官的整体配合来表现。

古风人物在表现哀愁的时候都会将眉毛皱在一起，眼睛向下半睁，越是悲伤，眉毛之间的距离越近。

在极度哀伤的情况下，女性会表现出无助的姿态，而男性则会用隐忍到极致快要忍不住的痛苦表情来表现自己的心情。

哭泣

没有表情的脸

哭泣使人物的眉头也会向中间皱起，除了皱眉头以外，还会将眉头往下压。

眼泪从眼角流出。

嘴唇会抿得很紧，并且嘴角向下，这是为了在哭泣时不发出声音的下意识动作。

流出眼泪是表现哭泣的最明显的特征。在绘制哭泣时的人物时，为了表现出人物的美感，往往会将眼泪画在眼角的位置。

哭泣的脸

古风男性和女性哭泣时的不同面部表现

女性

男性

隐忍地无声流泪

表现古风女性无声流泪的模样时，要通过五官的配合，她们在哭泣时的表情是悲凄的。而男性哭泣时表情不会像女性那样脆弱，就算在哭泣的时候依然带着一丝英气。

泪流满面

女性在忍受不住悲痛的时候表情会自然地流露出悲凄的表情。而男性在泪流满面的时候依然会努力地控制面部的情绪。

大声地痛哭

在痛苦无法忍受时，女性哭泣的表情却开始收敛起来，只是眼泪越流越多。而男性则抛却了一贯的矜持不顾形象地放声大哭。

愤怒

没有表情的脸

愤怒时眉毛除了眉头紧皱下压以外，眉尾也会高高翘起。眼神会变得凌厉。

嘴唇的肌肉因为情绪而变得僵硬，收拢。

在表现人物愤怒情绪的时候需要五官的配合，尤其是眉眼的配合。因为愤怒时除了通过将眉毛变形来表现人物眉头紧皱的模样之外，还需要将平时很温柔的眼神变得冷冽才能真正地体现人物的愤怒。

[illegible]的脸

古风男性和女性愤怒时的不同面部表现

女性

男性

隐忍怒气

女性在隐忍怒气的时候会将头撇向一边，不去看惹她生气的对象，并且在眉眼上依旧可以看出生气的表情。而男性则很直观地让人看到他虽然在隐忍，但已经很生气了的模样。

咬牙切齿

在做咬牙切齿的表情时，女性和男性的差别是很大的。女性会紧闭着嘴唇，让人只能从她的眼神和紧绷的下颚看出她在咬牙切齿。而男性则很明显地将咬牙的动作表露出来。

愤怒[illegible]哮

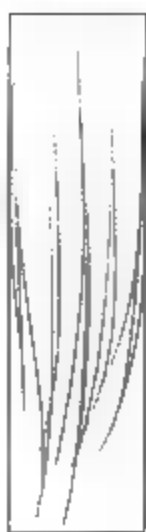
在愤怒到极致的时候，女性则会开始开口怒骂对方，而男性则会表现为大声咆哮。

Lesson 02 古风人物发型的画法

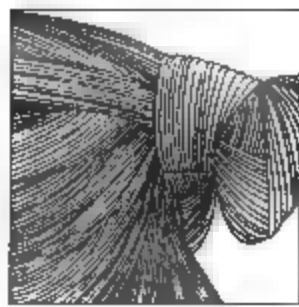
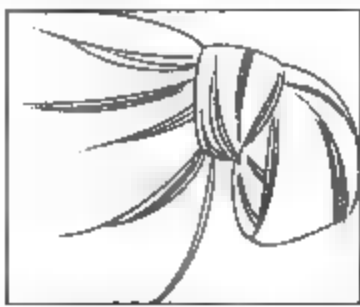
中国历史悠久，不同的时期人们的发型也会有一定的变化，要画出不同朝代人物的真实感就必须要先了解那个朝代的人物的发型特色。

古风人物头发的表现方法

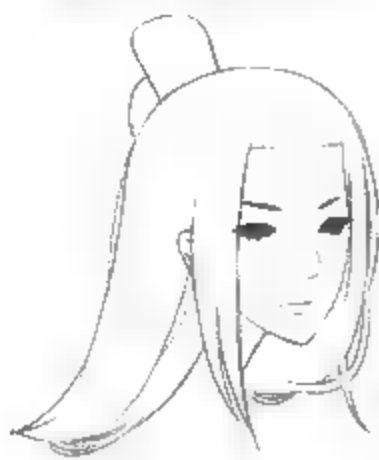
古风人物都是长发造型，长发的丝丝缕缕是以线条来表现的，而用什么样的线条来表现发型可是一门深奥的学问。例如随风飞扬的长发可以用自然的细线条表现，高高挽起的男性发型可以用粗细不一有力度的线条表现。当然古风人物的发型也可以用色块来表现。

一般漫画的表现手法

利用一般漫画的表现手法绘制飘散的头发，能将头发的厚度和纹理表现的很到位。

一般漫画手法是利用线条之间的密集程度来表现头发的厚度，通过线条自身的弯曲度和线与线的交错关系来表现头发的质感。

古风式线条表现手法

单纯利用线条表现发丝，具有一种复古的风韵。

古风式线条表现手法是先利用一般漫画手法将头发的外形和状态绘制出来后，再用无数的细线将头发空白的部分填满。这样可以表现出发丝的动态，是一种很特殊的表现手法。

色块表现手法

色块的表现用在人物的头发上会产生一种很特殊的效果。用白色将头发的纹理做一些细微处理后，效果更加出众。

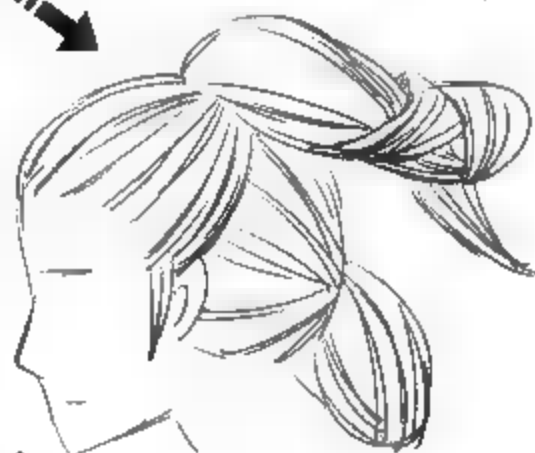
用色块表现需要先将人物头发的外轮廓完整地描绘出来，再将里面的空白处全部涂黑，最后使用白色来表现头发的纹理。

秦汉时期发型的特点

秦汉时期，不论男性还是女性，发型都崇尚简单。

女性发型的特点

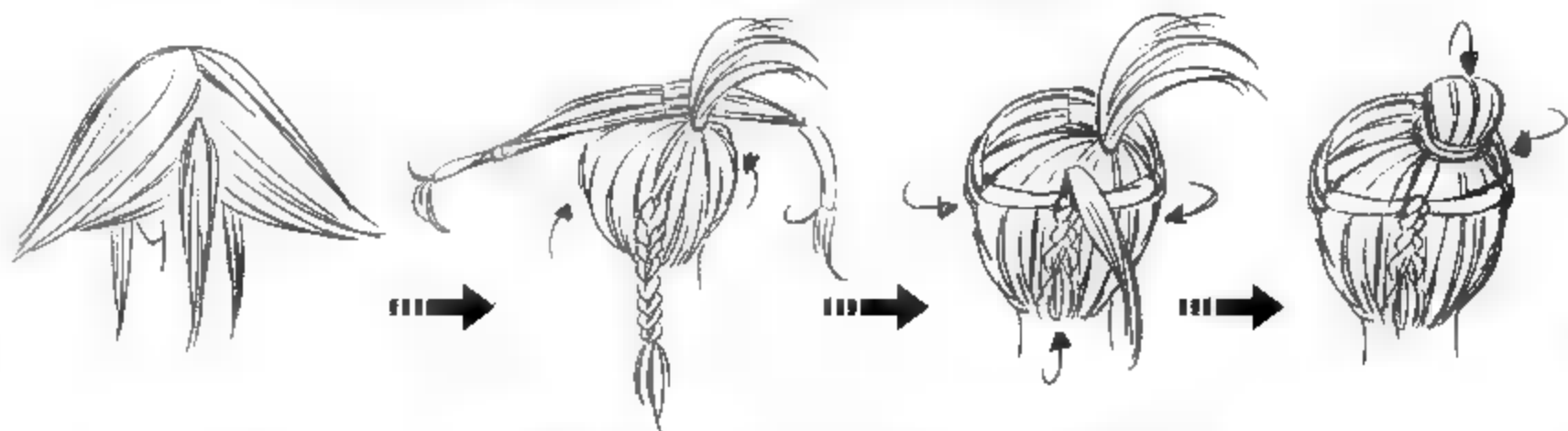
将头发分成上下两部分，分别用绳子固定。注意下半部分的头发在固定时尽量将头发上提。

秦汉时期，女性的发型偏向于简洁，为了方便行动，头发多是挽成团状固定在头上。

头部上半部分的头发进行螺旋式缠绕收紧，将头发完全固定。

在头发上半部分扎绳结的地方戴上装饰品，将下半部分的头发向内挽成髻。

秦汉时期女性代表发型三视图

秦汉时期男性发型的特点

秦汉时期男子的发型以发髻为主，外形简单的发髻在梳法上却很有特色。

将头发分成5部分。

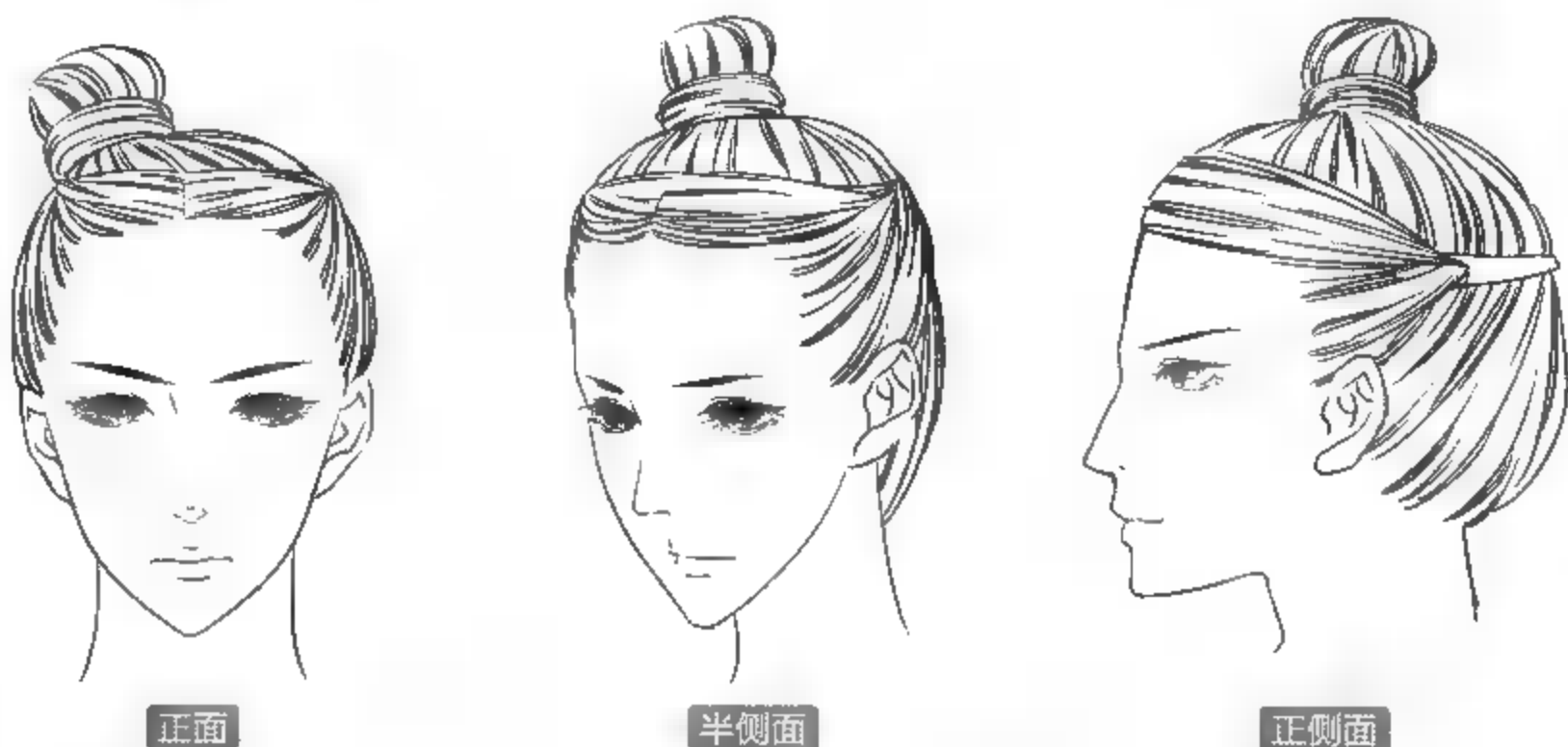
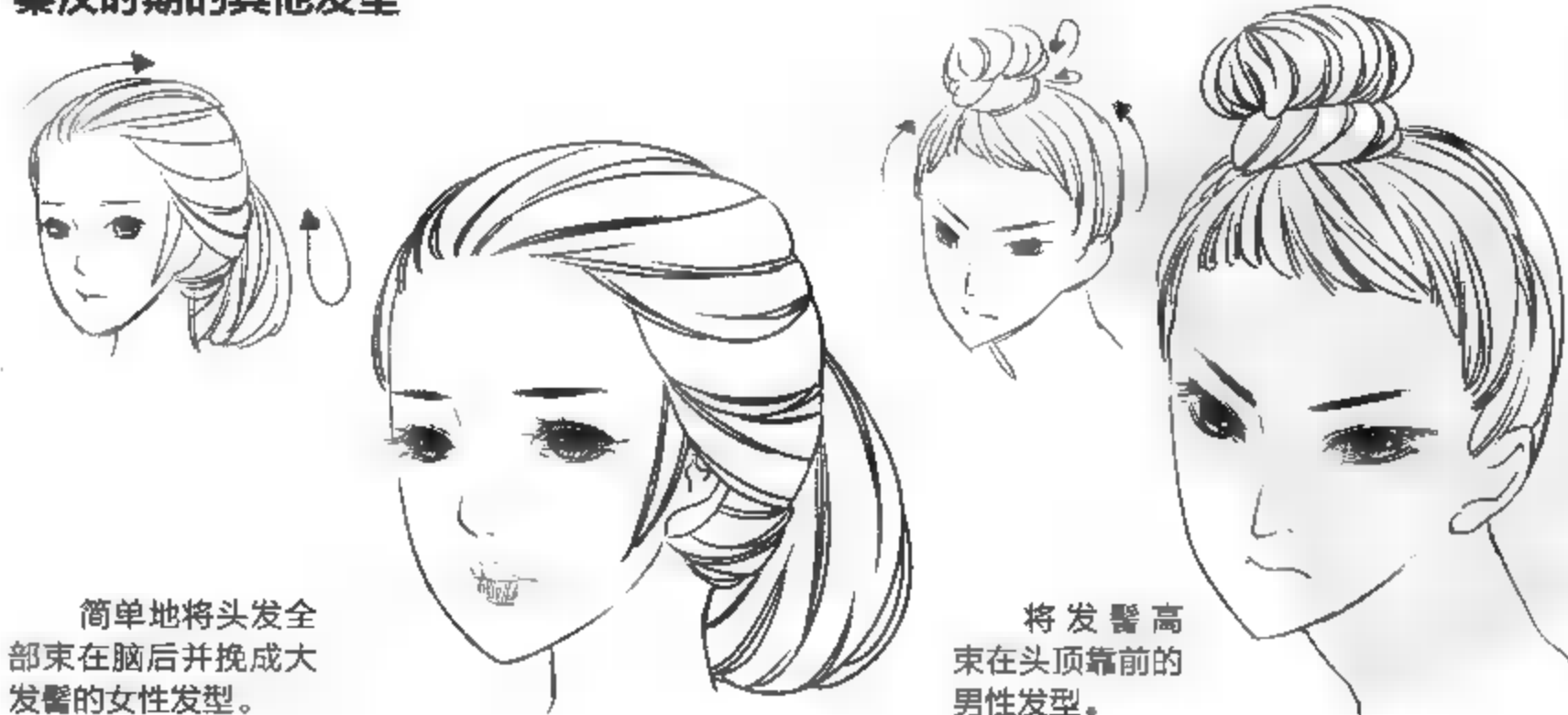
将脑后正中的头发编成小辫。将两边最大部分的头发合成一个大束。

将前面两部分的头发用布包起来和小辫合成一束。

将大束和小束合起来，在头上挽成发髻。

秦汉时期男性代表发型三视图

秦汉时期的其他发型

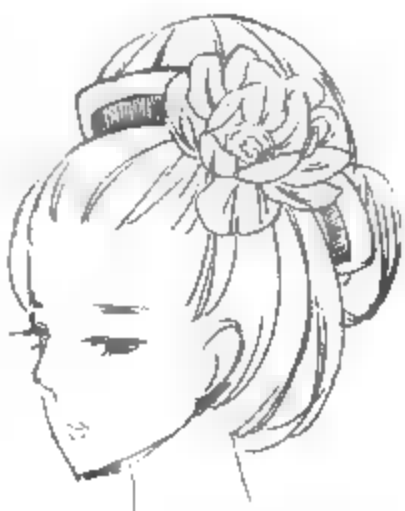
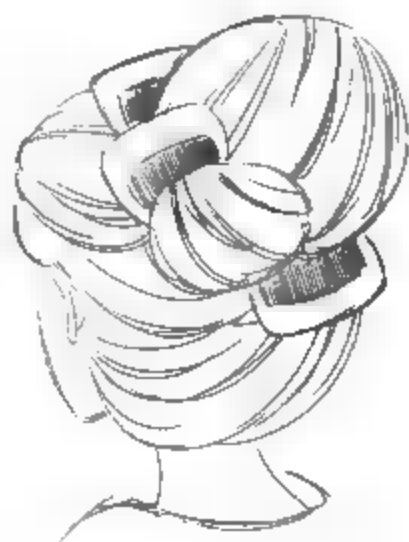
简单地将头发全部束在脑后并挽成大发髻的女性发型。

将发髻高束在头顶靠前的男性发型。

隋唐时期发型的特点

隋唐时期，开始对发型进行装饰，女性用花和梳子装饰头发，男性做垂髻造型。

隋唐时期女性发型的特点

隋唐时期的女性开始出现高堆式的发型，就是利用发夹等工具将头发堆盘在头顶，前额的头发和鬓角的头发不像秦汉时期那样紧紧贴着头皮，而是很蓬松的状态。

隋唐时期的女性喜欢在高髻上装饰牡丹、芍药等大朵的花。

隋唐时期的女性在梳理高髻的时候，不会像男子那样将发髻束在头部的正中间，而是向两边偏移，这样的造型使女性更有韵味。

女性不单喜欢在头上戴大朵的花，还喜欢将梳子插在发髻上，这样不但方便随时梳理头发，还起到了一定的装饰作用。

隋唐时期女性代表发型三视图

正面

半侧面

正侧面

隋唐时期男性发型的特点

隋唐时期，男子发型除了将头发在头顶挽结成髻以外，还会做一些类似女性垂髻的造型效果。

用绳子将头发全部固定在头顶靠后的位置。

将头发拉出一部分后对折，剩余的头发缠绕在头发固定的位置。

将发尾固定住，将发髻整理的蓬松一些。

隋唐时期男性代表发型三视图

正面

半侧面

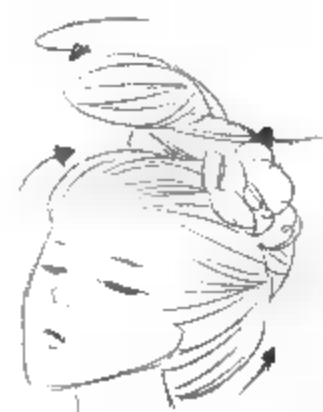
正侧面

隋唐时期的其他发型

将头发归拢在头部斜后方的堆云髻。

简单地将头发束于头顶的男性发髻。

戴透额罗的髻发式女子发型。

将头发梳于耳朵两边的唐代女子垂帘髻发式。

唐代较流行的坠马髻。

头发在头顶两边挽成团髻的唐代双髻垂髻发式。

将头发高束于头顶并配以头冠的男子发型。

明朝时期发型的特点

明朝时期，不论女性还是男性，发型再度倾向于简洁。

明朝时期女性发型的特点

到了明朝，民风由开放回归到保守，女性的发型也从大气回归为精致保守，在发饰上也不再佩戴大朵的花，甚至干脆不对发型做任何的装饰。

将头发分成数量不等的四部分，再将上面的三部分用绳子固定住。

先将最下面的头发向上挽起，头发的尾端利用上面的头发加以固定。

将中间被固定的头发分别挽成发髻，再将最上面的头发缠绕在中间的发髻上，让它变成一个较大的发髻。

明朝时期女性代表发型三视图

正面

半侧面

正侧面

明朝时期男性发型的特点

男性发型到了明朝时期更加简练，在装饰上出现了用较宽的布条捆绑发髻，同时也开始流行布巾包发。

将头发全部归拢到一处高束在头顶。

将头发挽成团，用较宽的布条扎起来。

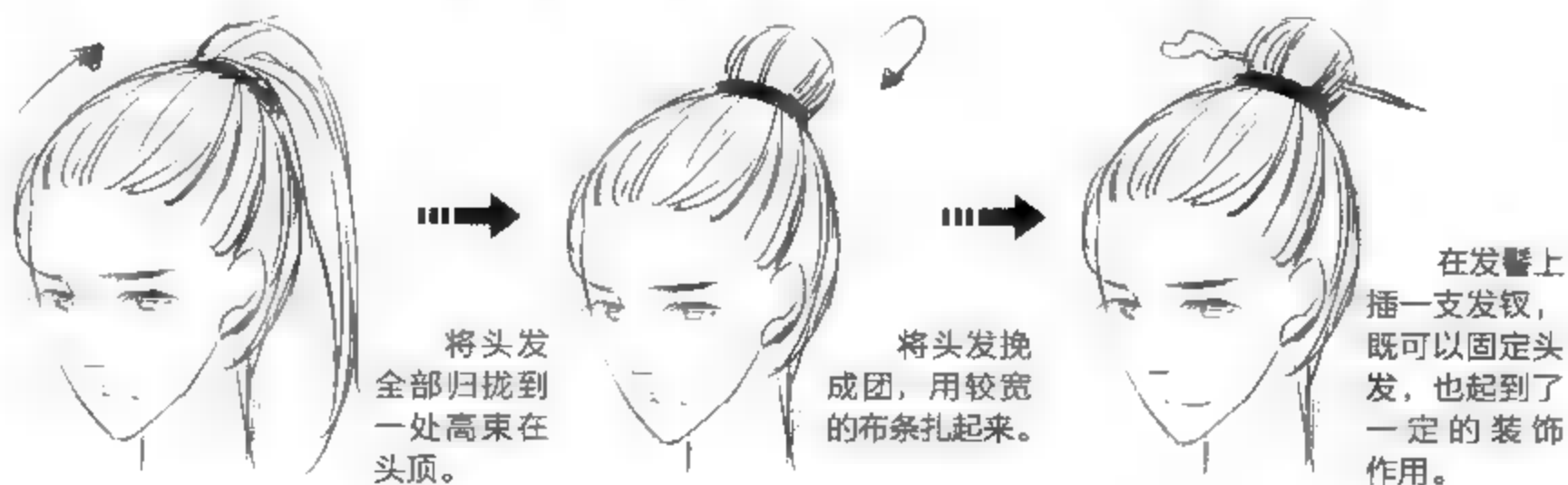
在发髻上插一支发钗，既可以固定头发，也起到了一定的装饰作用。

明朝时期男性代表发型三视图

正面　　半侧面　　正侧面

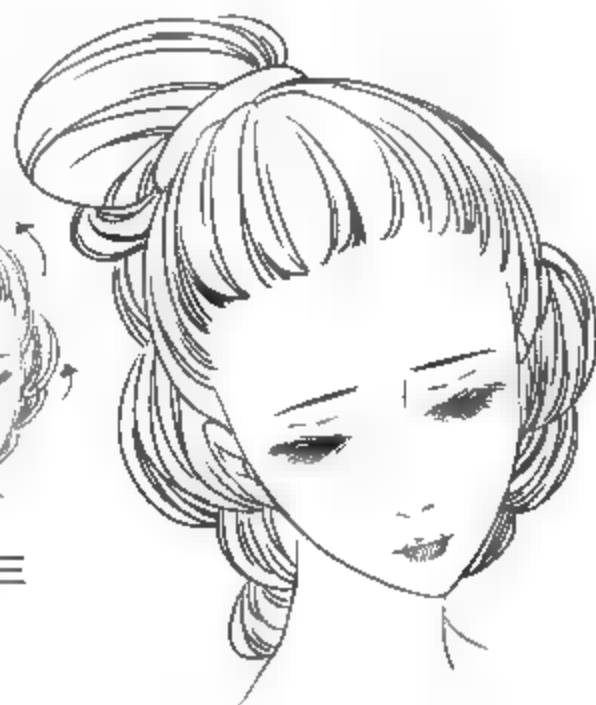
明朝时期的其他发型

将头发松散地挽在后脑中部，再用小饰品装饰。

明朝具有代表性的男子头巾包发。

戴小装饰品的明代女子小圆髻发式。

戴装饰品的女子圆髻发式。

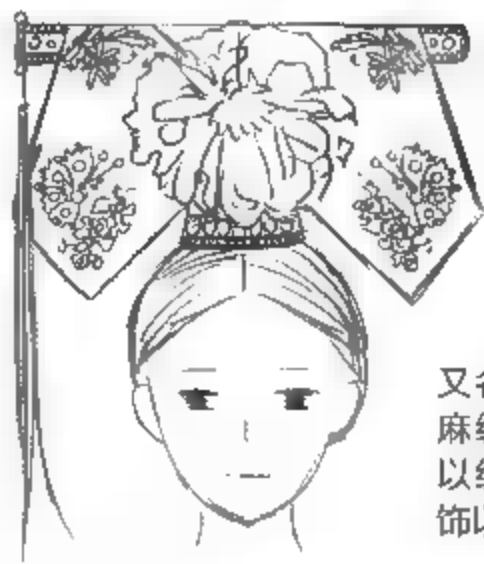
戴貂皮头饰的明代女子双环发式。

明代女子三髻发式。

明代女子圆髻发式。

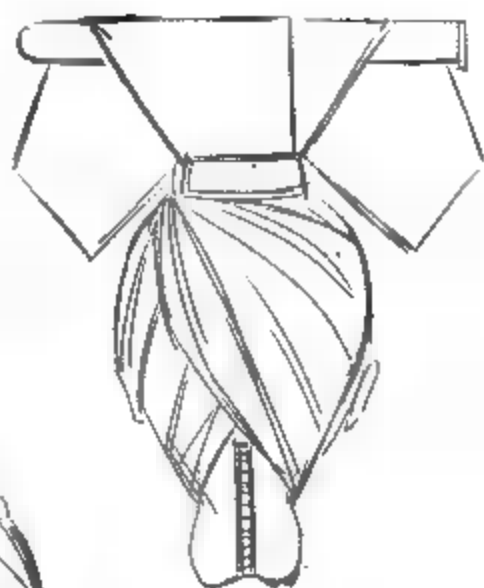
将发髻束于头两边、耳朵后的丫鬟髻。

清朝时期发型的特点

清朝时期，发型有了很大的变化，女性在头上戴华丽的旗头，男子剃掉部分头发，其余编辫。

清朝时期女性发型的特点

这叫旗头又名纂。由[illegible]麻编成，再裱以绸缎，然后饰以鲜花等。

旗头的形状像一只鞋帮，仅有二壁，用簪固定于髻上。

清朝满族女子在学习汉族女子发型的基础上演变出了极具特色的、集发式造型与妆饰于一体的著名发式“旗髻”，其梳理方式特别繁复，为清宫廷贵妇所钟爱。

戴旗头时要在头顶盘一个圆髻，用于托住旗头。

清朝时期女性代表发型三视图

正面

半侧面

正侧面

清朝时期男性发型的特点

清朝时期的男性发型有了很大的变化，以头部两边的耳朵为分界线，将前额到两耳之间的头发全部剃掉，其他的头发编成发辫。

将头发等分成3部分。

将等分的3份发束相互交叉。

利用发束交叉的方法将头发编成发辫。

清朝时期男性代表发型三视图

正面

半侧面

正侧面

清朝时期的其他发型

清朝利用真发髻模仿冠子的造型梳理而成的蝴蝶式发髻。

戴瓜皮帽的清朝男子。帽子是清朝男子出门必戴的，既可以起到保护头部的作用，也可以起到装饰作用。

现代审美下的古风人物发型设计

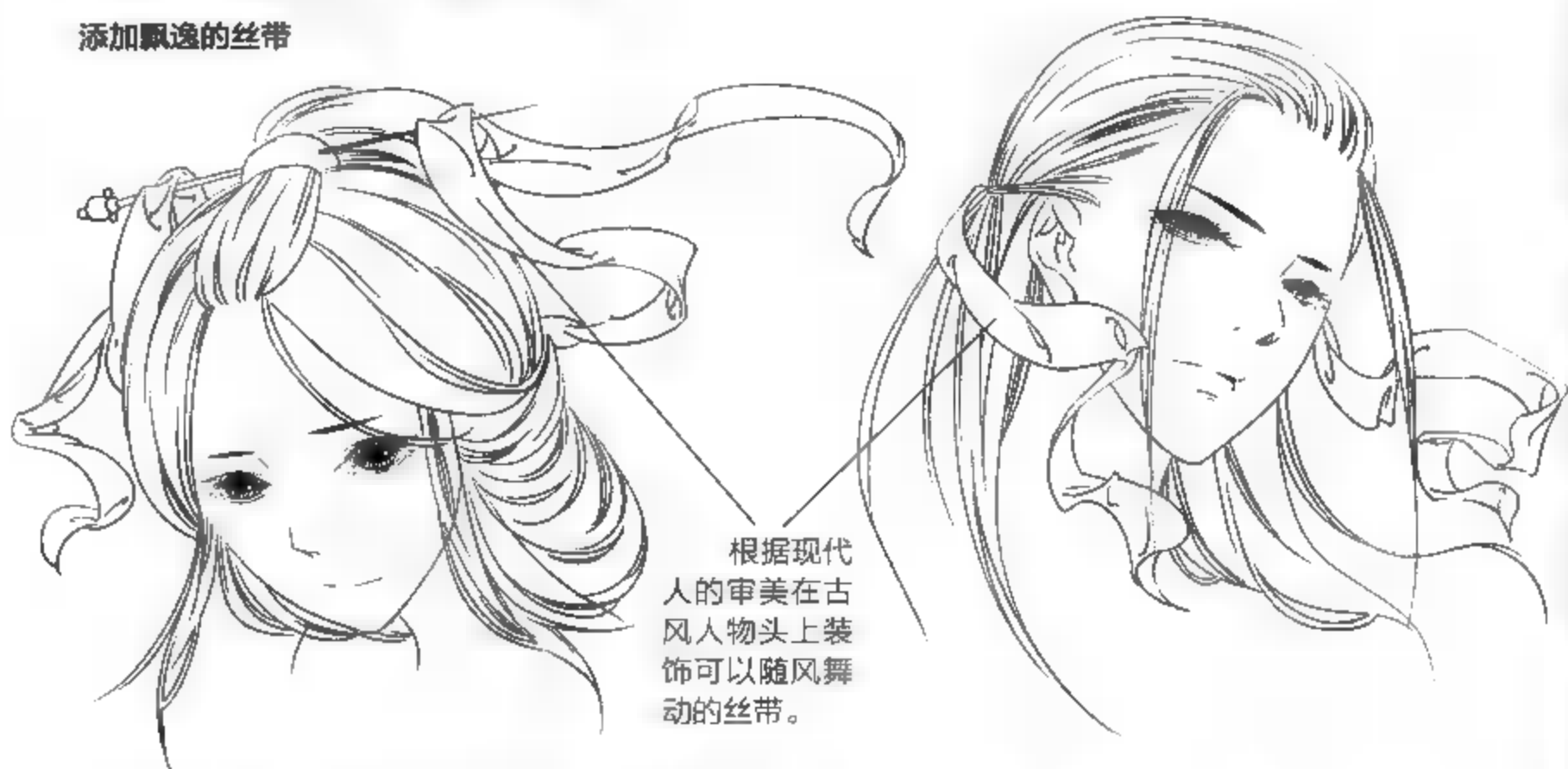
在充分了解了中国古代各个朝代的人物发型后，我们就可以运用现代的审美观对古典发型进行一定的变化，也可以称之为再创造。利用现代元素和古代元素相结合的方法，创造出现代读者乐于接受的新式古典发型。

将飘逸的感觉加进严肃的古代发型中去

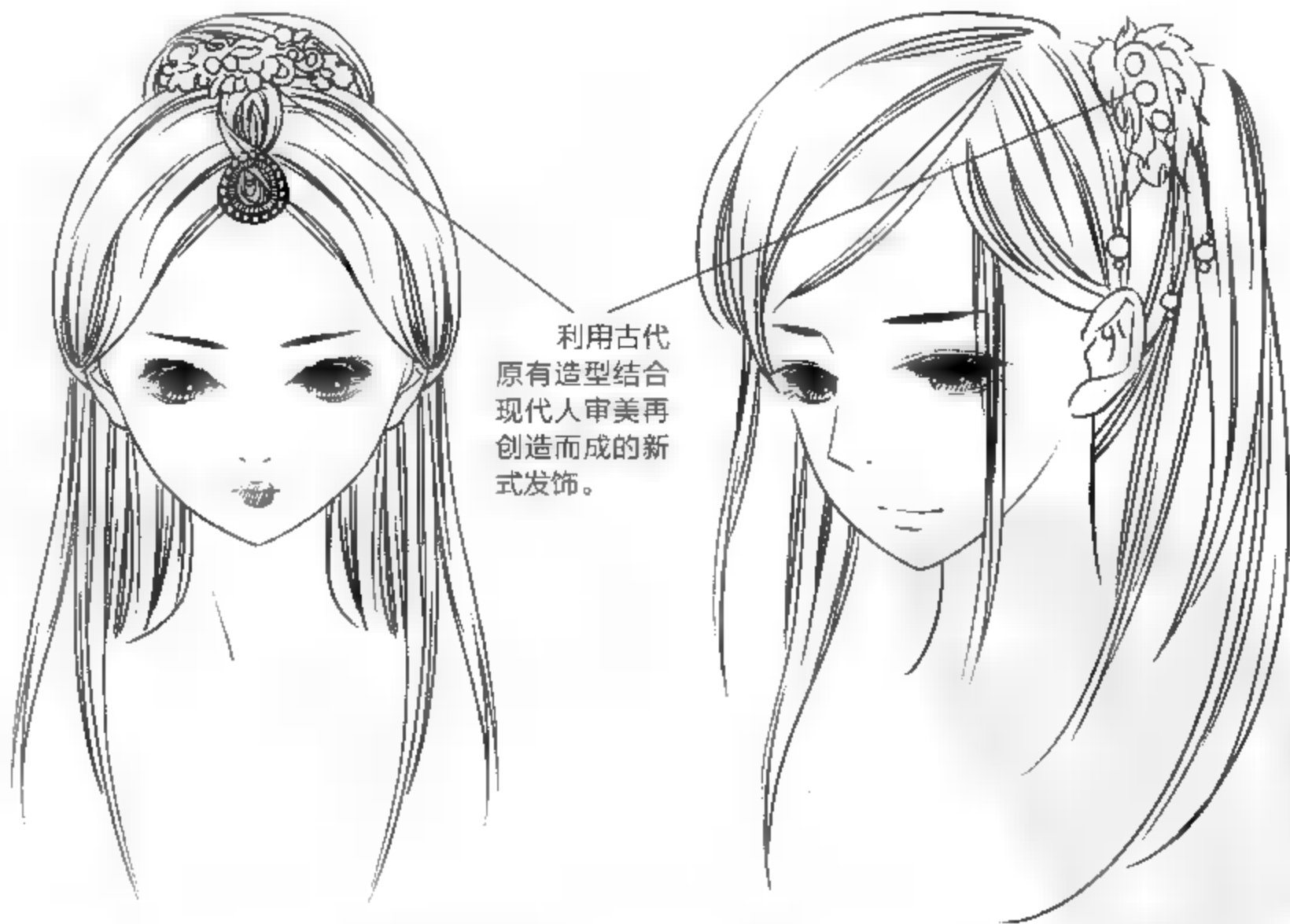
将鬓角两边的头发放下来，可以使面部两边有一些遮挡效果，使人物看起来更有灵气。

将后面的头发全部放下来，会使人物有一种飘逸的感觉。这种处理方法更接近于现代人的审美，更容易被现代人接受。

利用装饰品使头发产生飘逸效果

添加飘逸的丝带

头发可以随风飞扬，但不能太过随意，想让笔下的人物展现出更多的飘逸效果，光是从人物本身上下功夫是远远不够的，我们可以使用比头发更加轻盈的丝带来填补。

添加现代的装饰设计

利用古代原有造型结合现代人审美再创造而成的新式发饰。

古代人物头上的装饰品高贵而华丽，现代人也是为之眼睛一亮。但惊艳归惊艳，在以简约时尚为美的现代人眼中，古代的装饰委实过于繁琐了，所以将有现代元素的装饰品加在古风人物身上更容易引起现代人的共鸣。

在古典造型中加入卷发元素

将刘海设计成卷曲的效果

改变前额刘海，将刘海从一刀切变成斜梳卷曲刘海。

古典造型中平板的刘海造型

古典造型中常常会出现平直刘海的造型，这种造型很适合古风少女。但在现代人眼中会觉得这样设计缺乏新意，没有趣味。我们可以根据现代人的喜好将刘海的造型改变一下。

人物前额的刘海经过处理，变成了经过微烫后的卷曲刘海，并用斜梳的方式，使人物看起来很有现代感。

加入现代元素的卷曲斜梳刘海造型

将耳边的垂发设计成卷曲效果

古典造型中平直的耳边垂发造型

耳边垂发在古典发型中并不常见，在正统古典造型中，人们会将全部的头发一丝不苟地挽于头部，垂发造型在古典发型中算是比较贴合现代人喜好的发型，但标新立异的程度还不够。

将人物耳边的垂发进行特殊的卷烫，让头发变成筒状，使人物更显雍容妩媚。

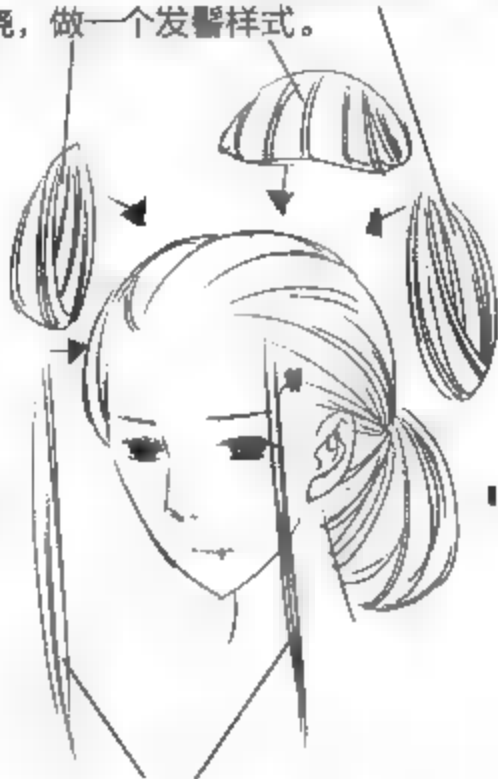
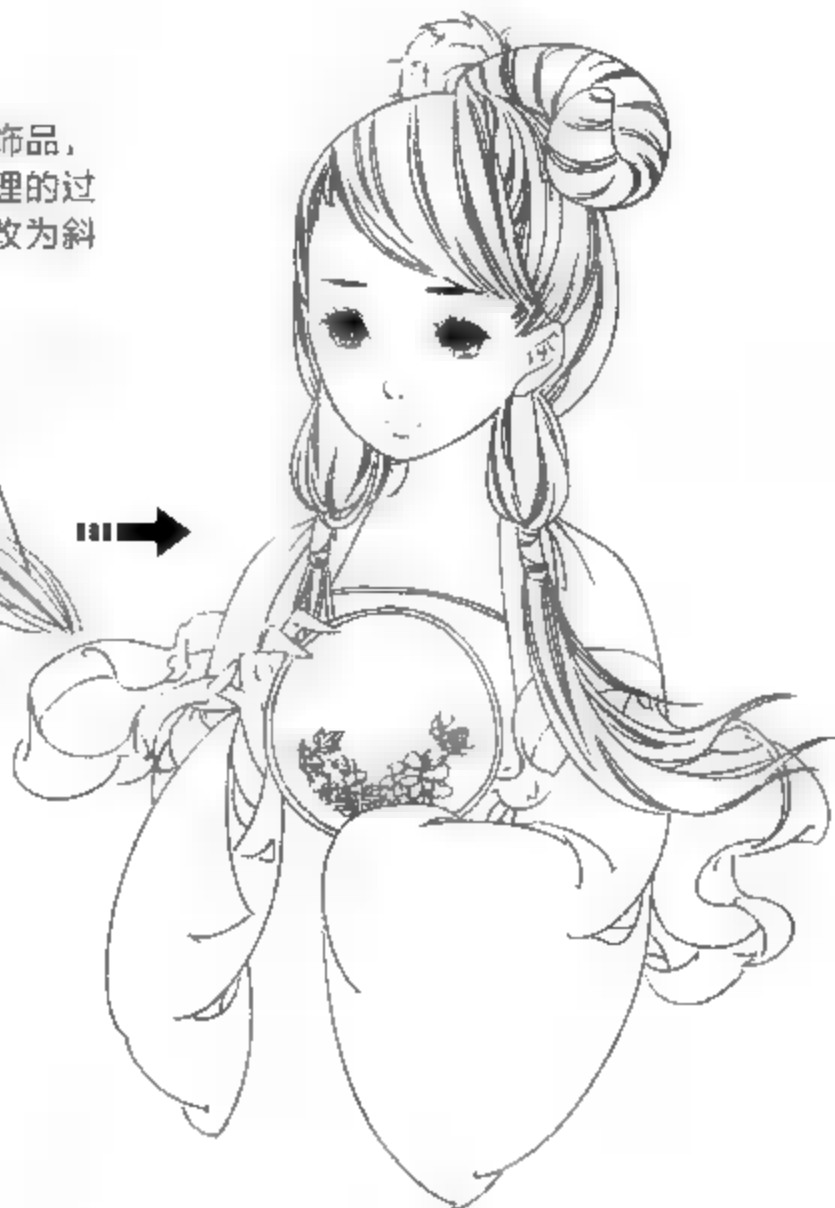
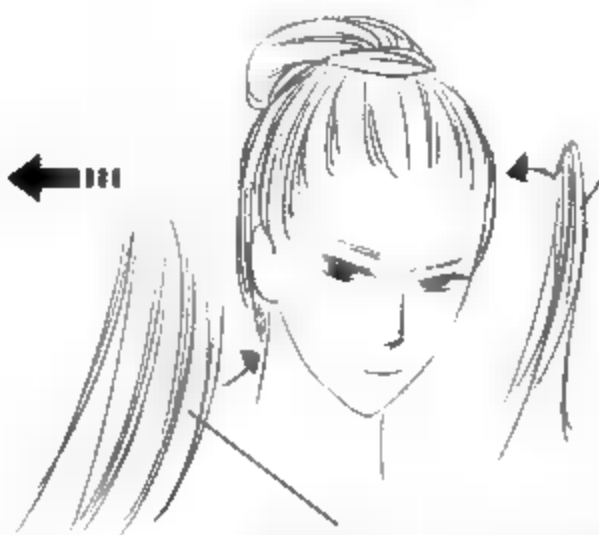
加入现代元素的圆筒式耳边卷发造型

将披在肩膀上的头发设计成卷曲效果

将头后方的发丝全部披散的新式古典发型

让披发变得卷曲蓬松的造型

不同朝代的新式发型设计

秦汉时期的新式发型设计

隋唐时期的新式发型设计

明朝时期的新式发型设计

在原有发髻上做一个发辫的装饰，让发髻更有可看性。利用一绺头发环过额头做抹额的装饰。

把头部下方的团髻拆开披散于背后，再用束发带在头发的中部系扎，形成较为特殊的披发造型。

标准的明朝时期女性发型

新式明朝时期女性发型

清朝时期的新式发型设计

把戴在头上的丝绸制成的冠子替换成利用真发围绕而成的饼状发髻。改变中分的前发样式，使之变成侧分。

在头部后方增加编发的装饰效果。

标准的清朝时期女性发型

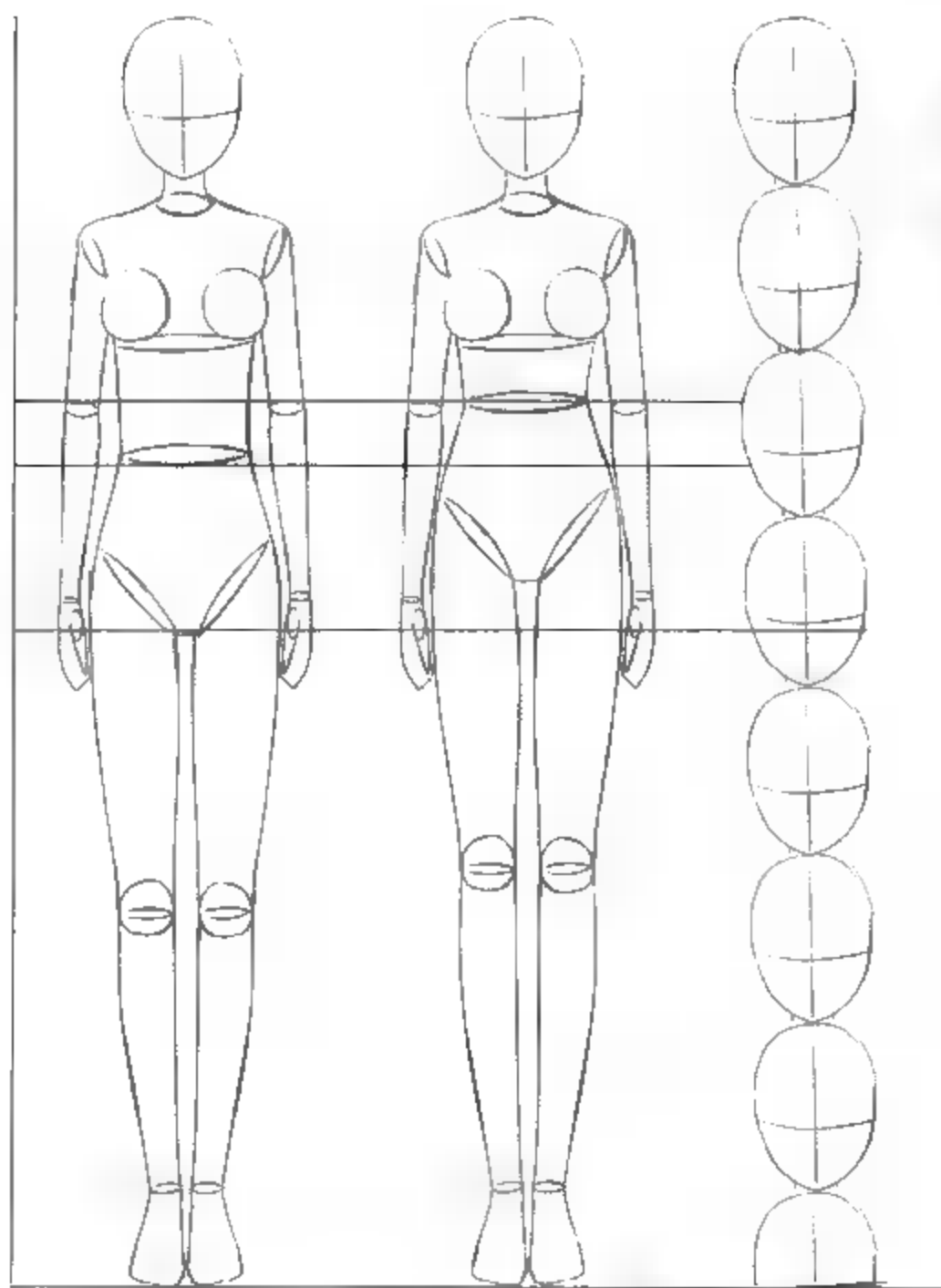
新式清朝时期女性发型

Lesson 03 古风人物身体的画法

古风人物的身体要画出优美的感觉，身体比例和身体各个部分的长宽比会根据古风风格和作者的喜好在标准人体比例的基础上加以变化。

身体比例

古风人物的身体比例按照男女有不同的划分标准。女性为了凸显她的柔美娇小会将头部画的大一些，并且抬高腰部的位置使人物的腿部看起来很修长。而男性为了体现出他的魁梧健壮会将肩膀进一步加宽，同时为了拉开与女性身高的差距会将腿部的长度加长，整个人就会呈倒三角形。

女性

正常女性头身

正常女性的身体比例以耻骨为分界点，上下比例为1:1。

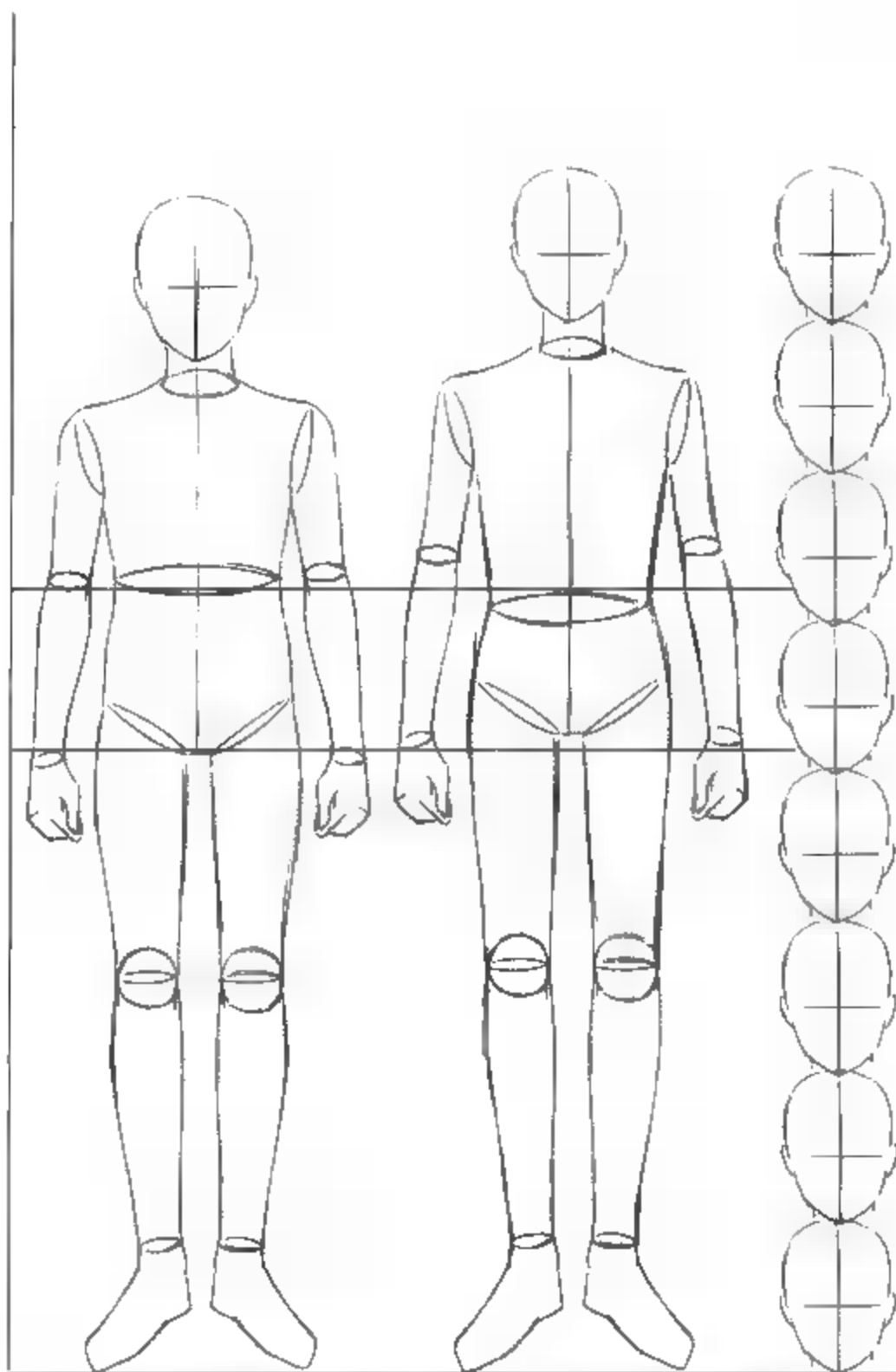
古风女性头身

古风女性的身体比例根据古风对人物整体的要求，将人物的上半身调短，腿部加长，使人物显得更加修长。

古风女性角色的头身比一般为7到7.5头身，这是古风漫画人物身体修长、画风唯美的基本要求所决定的。

古风女性标准头身

男性

由于古风要求人物身材修长，所以古风男性标准的头身比例会达到8头身或是9头身。

正常男性头身

古风男性头身

正常的男性，躯干呈倒三角形。在表现男性外形威武的同时，为了表现出男性修长的体型，以耻骨为分割点将身体分为上下两部分，下半部分的长度和上半部分一致或是比上半部分还要长一些，这是漫画中为了凸显人物身材高挑的通用做法。

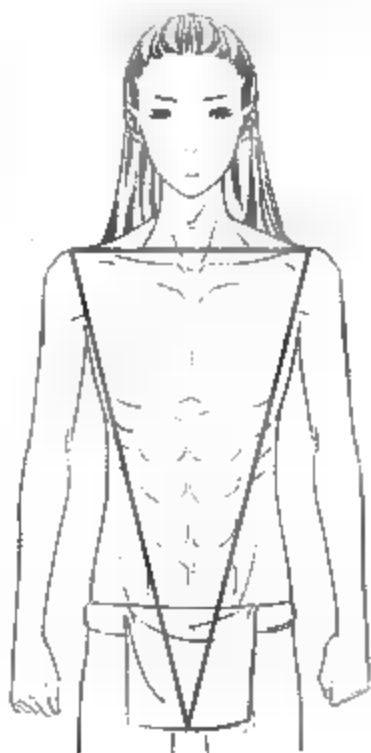
以唯美为主的古风漫画在表现男性的时候更是需要表现男性的特征和力量感。为了更加凸显男性的身材修长，在古风漫画中会拉长男性下半身的长度，将男性本来就比女性短的腰线缩的更短，使男性的身材更加挺拔，更具流线型。

古风男性标准头身

男性与女性的身体差异

男性和女性在身体外形上存在很大的差异。古风漫画中的男女角色之间差异更是明显，经过人为的美化处理，使得女性更加柔美，男性更加威武。

男性和女性上半身的差异

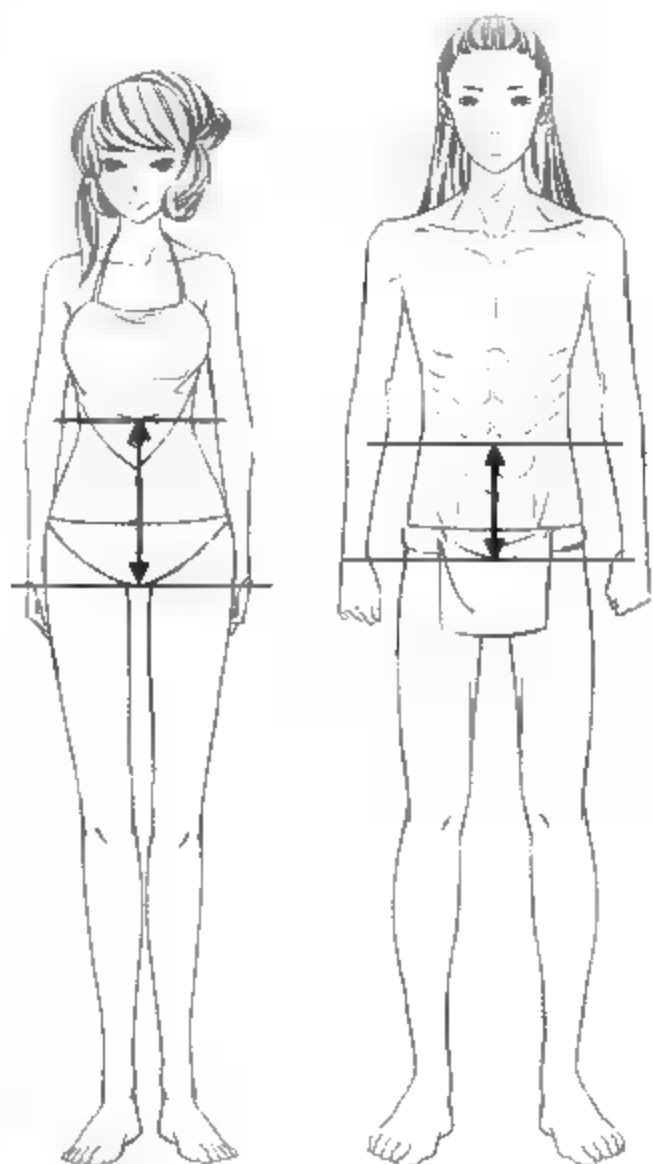
女性的躯干呈现为正三角形。

男性的躯干呈现为上宽下窄的倒三角形。

女性的手部

女性的手部纤细柔软，一般会留有较长的指甲，手指尖细。

男性的手部

男性的手部没有女性那样柔软，也不会将指甲留长，手掌较厚，手指尖也没有女性那样尖细，有一种力度美。

男性和女性整体的差异

女性在身高上和男性有着很明显的差异，整体来看女性的肩膀窄胯骨宽，而男性则相反。女性腰线高，腹部长；而男性则腰线低，腹部比女性短。女性身体肌肉不明显，骨骼较小，四肢细长；男性肌肉明显，骨骼明显，四肢较女性粗长。

女性脚部的骨骼不明显，看起来有一些柔软却又不失骨感。

女性的脚部

男性的脚部骨骼明显并且较女性粗大，也更有力度感。

男性的脚部

身体的胖瘦差异

人的身体是有胖瘦差异的，这为区分和塑造多种不同性格和特点的人物带来了很大的便利。古风漫画中也存在人体的胖瘦差异。

女性

古风漫画中女主角的身材通常选用标准身材，有时因为风格的问题也由瘦高的美女担当主角。矮胖的人通常是配角，这是由古风漫画要求画面唯美所决定的。

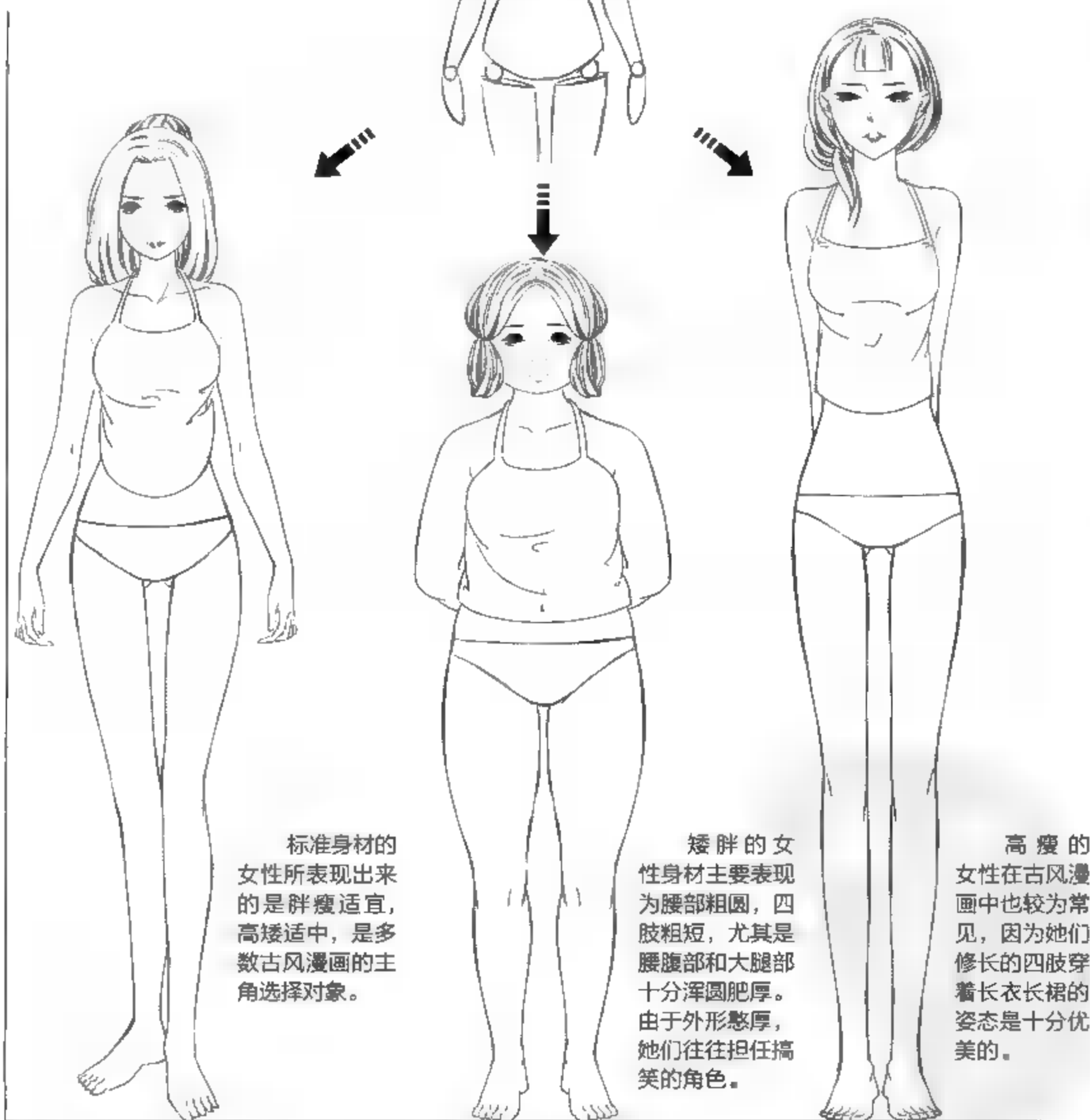
人物的胖瘦可以根据标准体型调节得到。我们只需要得到一个标准体型的结构图，就可以画出所有的不同体型。

标准身材的女性所表现出来的是胖瘦适宜，高矮适中，是多数古风漫画的主角选择对象。

标准身材的女性

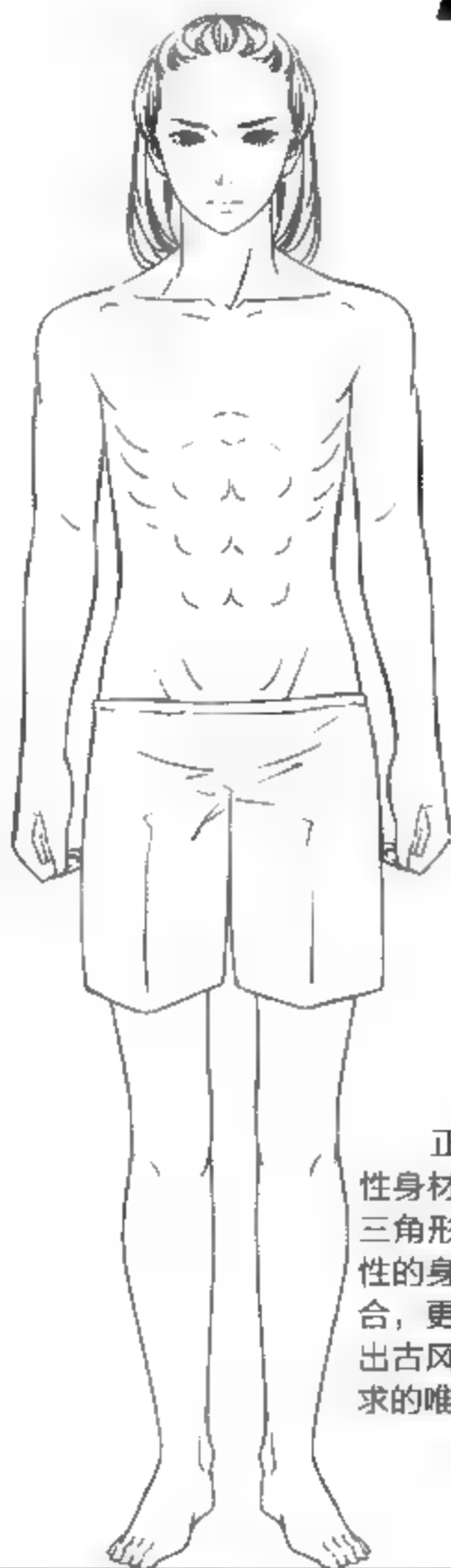
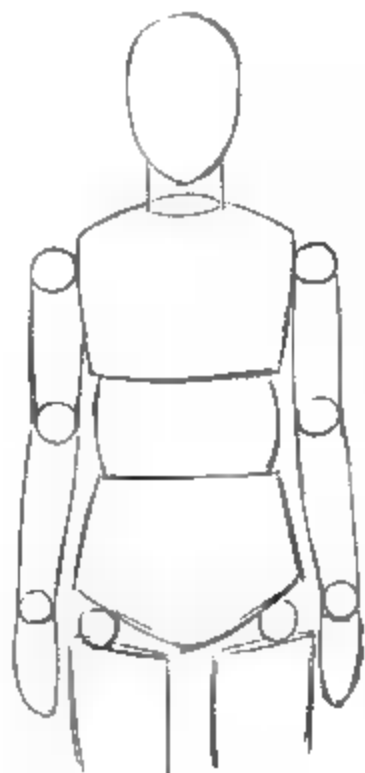
矮胖的女性身材主要表现为腰部粗圆，四肢粗短，尤其是腰腹部和大腿部十分浑圆肥厚。由于外形憨厚，她们往往担任搞笑的角色。

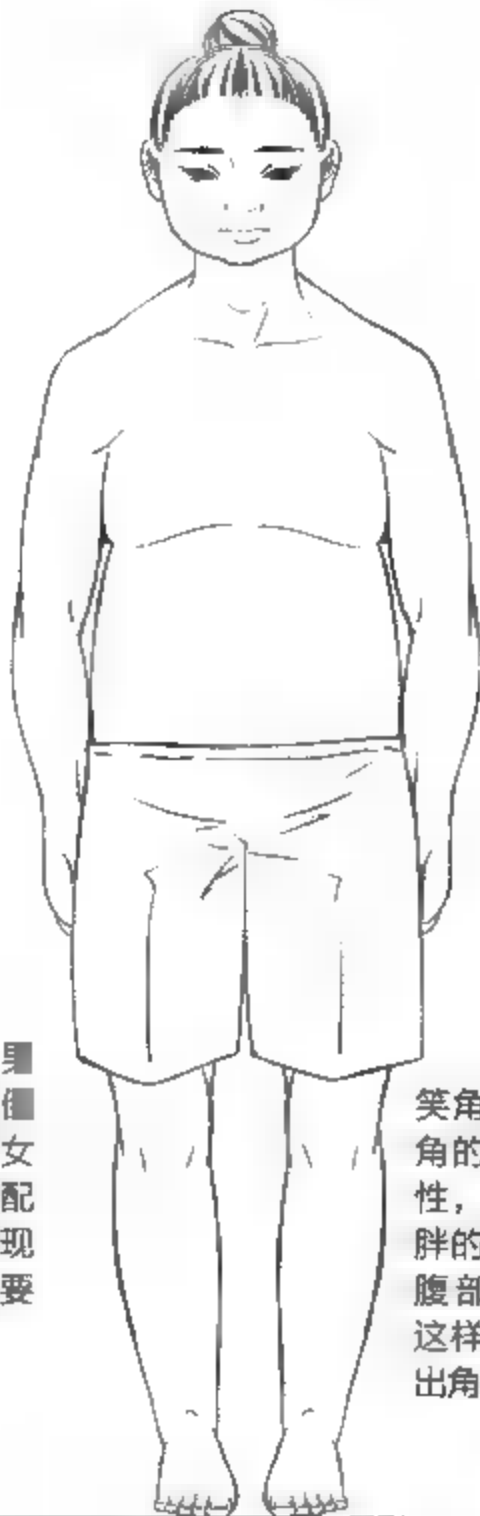
矮胖的女性

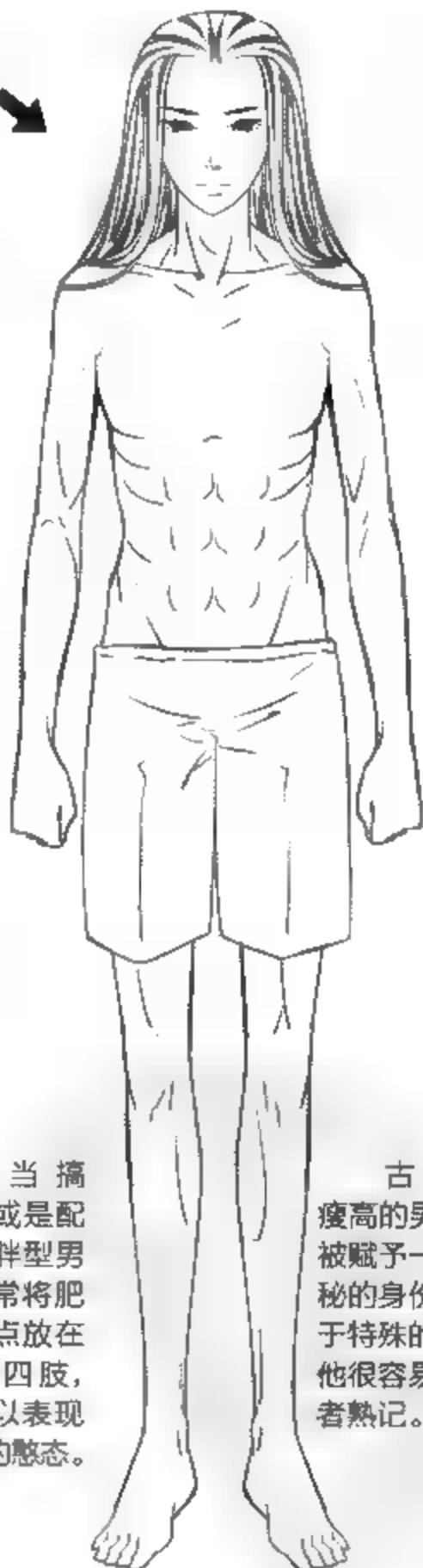
高瘦的女性在古风漫画中也较为常见，因为她们修长的四肢穿着长衣长裙的姿态是十分优美的。

高瘦的女性

男性

和女性角色一样，古风漫画中出现的男性角色绝大多数是标准体型。但由于古风画风要求唯美，所以在绘制搞笑情节的时候就没有一般漫画那样容易表现，所以在漫画中适当加入一些其他体型的角色用于搞笑或其他用途是很有必要的。

我们在得到标准体型后可以演化出其他不同的体型，但需要注意的是，在绘制肥胖的角色时，还需要注意肥胖的人的脂肪不光是凸显出来，还会因为重力的缘故而微微下垂。脂肪之间也会因为动作或骨骼的关系而相互挤压。

正常男性身材呈现倒三角形，和女性的身材相配合，更能体现出古风漫画要求的唯美。

标准身材的男性

充当搞笑角色或是配角的矮胖型男性，通常将肥胖的重点放在腹部和四肢，这样可以表现出角色的憨态。

矮胖的男性

古风中瘦高的男性常被赋予一种神秘的身份。由于特殊的外形他很容易被读者熟记。

高瘦的男性

由于古风漫画的特殊性，古风人物的动作和一般漫画有很大的差异。在古风漫画中，女性的动作总是流露着高雅和矜持，男性的动作则比一般漫画的男性动作更具魄力且威武。下面我们就来学习古风人物动作和姿势的画法。

古风人物的动作和姿势

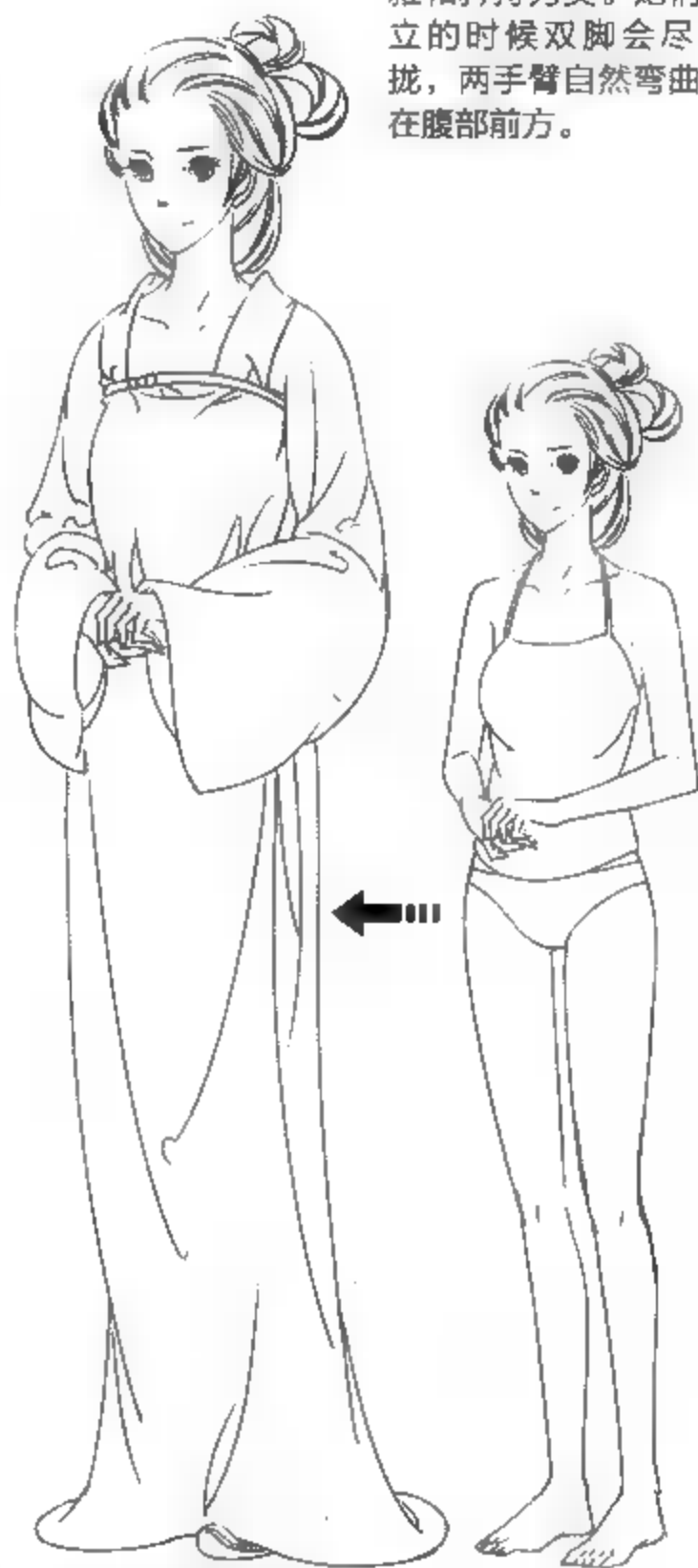
Lesson 01 静态的各种姿势

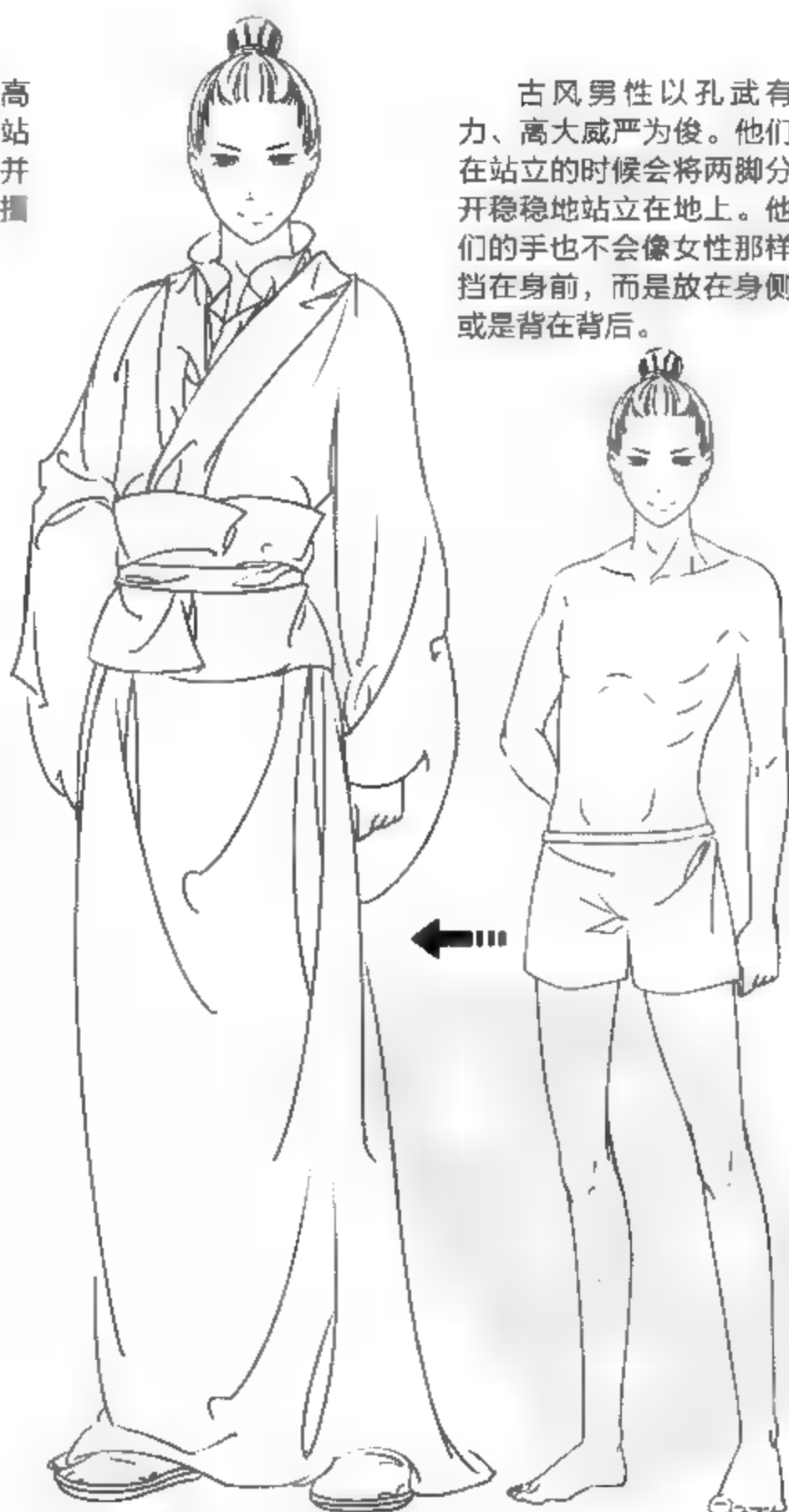
想要画好古风人物的姿势首先要观察日常生活中人们的各种姿势。众所周知，静态姿势要比动态姿势更容易掌握，所以我们先从静态的各种姿势学起。值得注意的是，古风角色的姿势和一般人的姿势是有所差别的哦！

站立的姿势

古风男女的站姿各有各的不同，男性为了表现出他的孔武有力会两腿叉开，动作舒展；而女性为了表现她的娇柔会将双脚收拢，动作拘谨。

男女站姿的差异

古风女性站立的姿势

古风男性站立的姿势

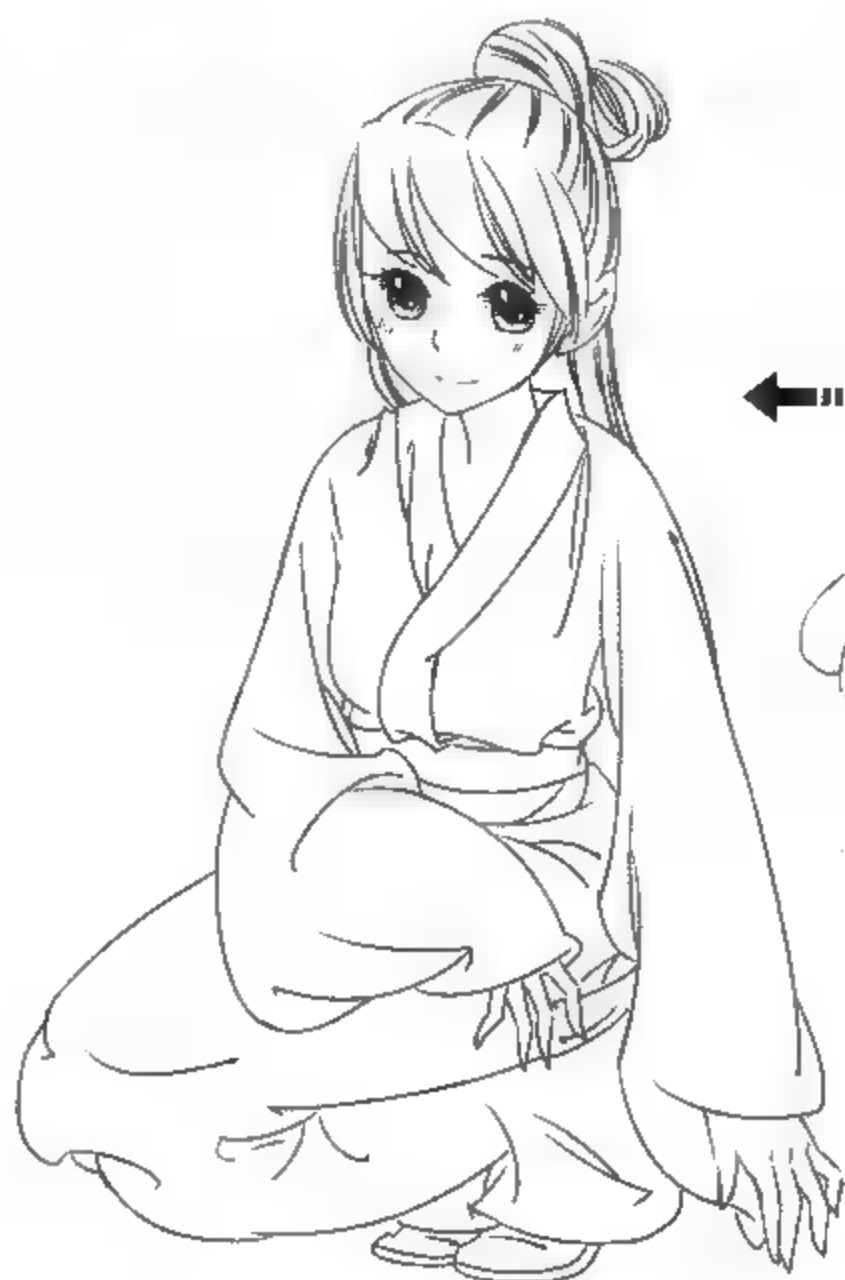
多种男女的站姿

高贵的命妇式女性站姿

将军式威武的男性站姿

女性害羞的站姿

蹲坐的姿势

古人云：男女有别。这一点体现在古风男女的蹲坐姿势上尤为明显。男性在蹲坐的时候会将腿部张开以显示男子的大气，而女性蹲坐时则将腿部并拢表现出女性的娇柔。

男女蹲姿的差异

古风女性在做下蹲动作的时候不会像男性那样随意，她们会矜持地将双腿紧紧并拢，上半身也挺得笔直。这样僵直的蹲法势必会使身体的平衡感下降，所以女性在下蹲的时候往往会用一只手支着地面。

古风女性下蹲的姿势

男性则双腿随意地下蹲，两腿之间分开一定的距离。上半身很放松地微微前倾，手很随意地搭在腿上。

古风男性下蹲的姿势

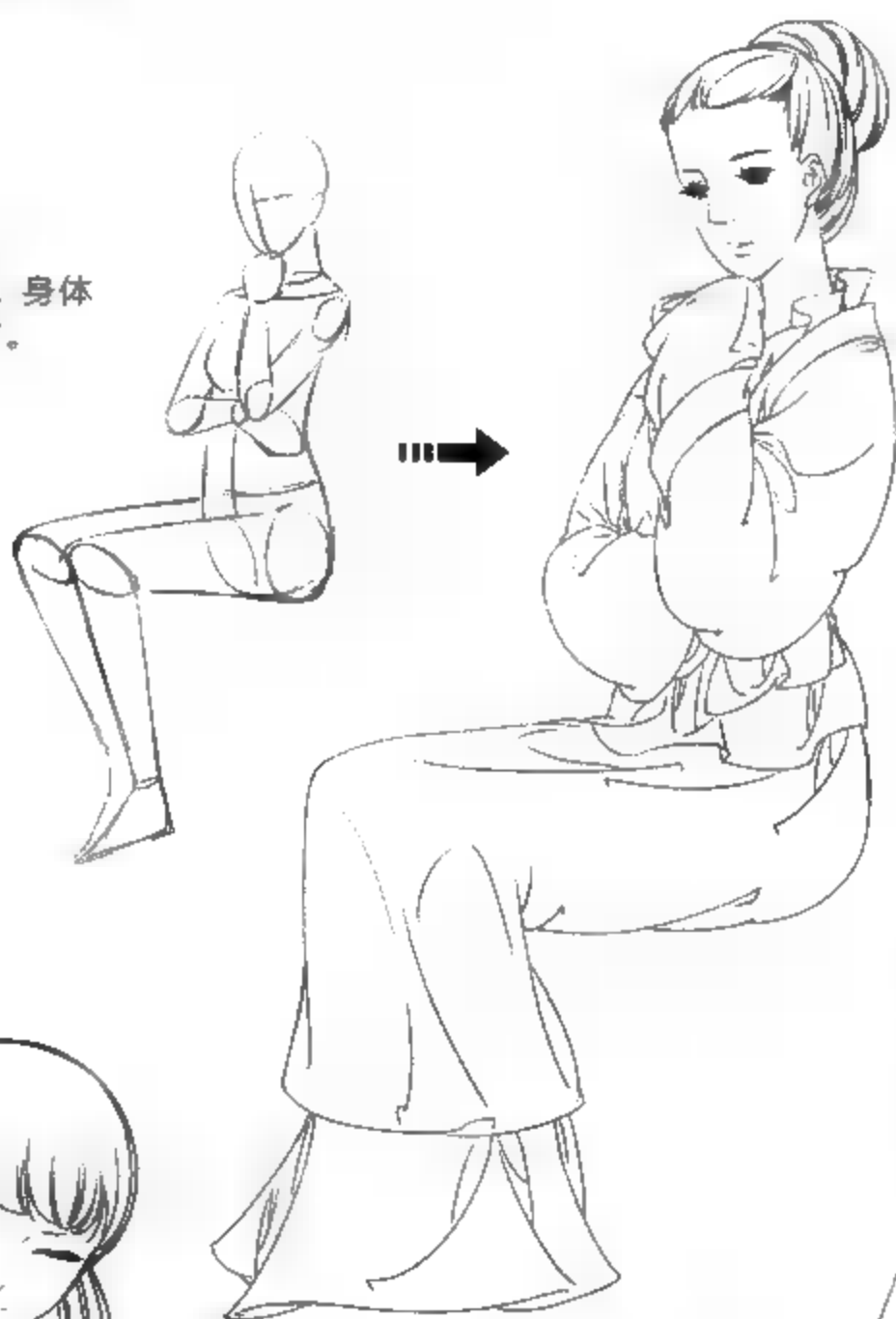
男女坐姿的差异

古风女性的坐姿很优雅。和蹲姿一样，她们在坐着的时候双腿会紧紧并拢在一起。女性一般不会坐的很正，她们会斜倚着椅子的一边坐下，将身体的重量往另一边倾斜。这样的坐姿可以表现出女性的优雅和若无骨。

古风女性坐

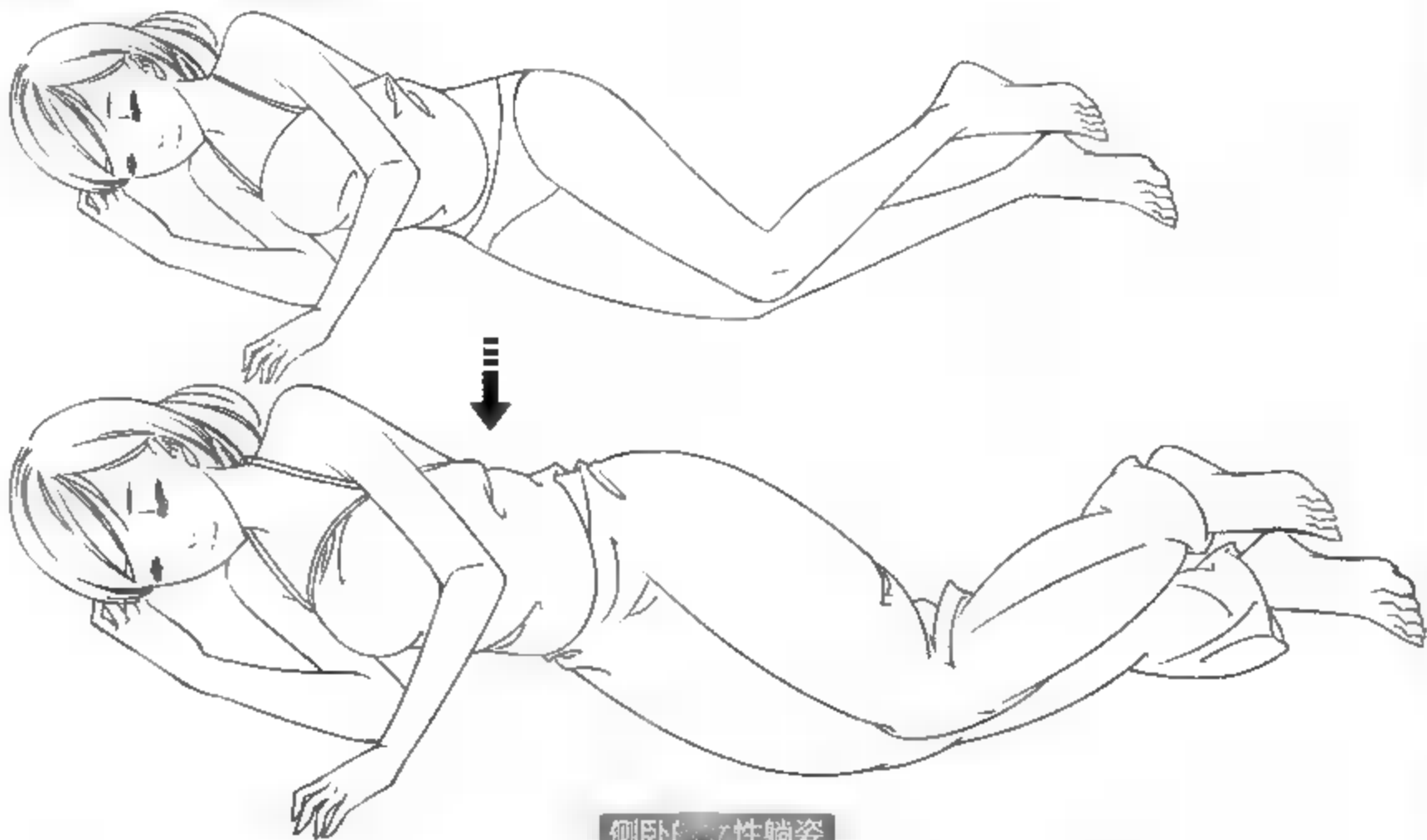
和女性不同，男性的坐姿很正。他们会将双腿分开用以表现男性的豪迈。男性在坐的时候会将背脊挺的笔直，这和女性娇柔地倚在一边产生了很大的反差。

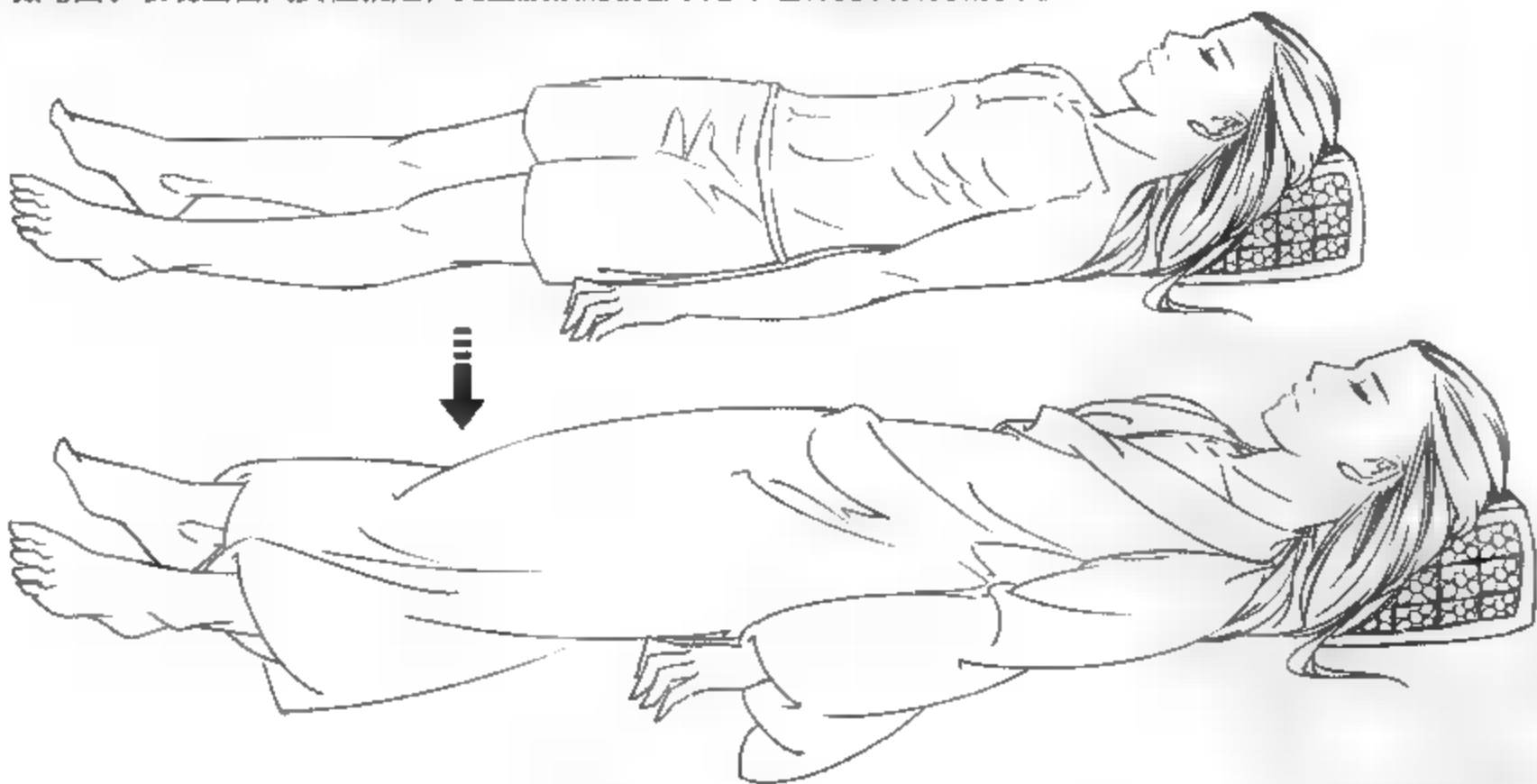
古风男性坐

多种男女的蹲坐姿势

双腿合并正坐。身体后仰，两手挡在身前。
双腿张开的坐姿表现出人物姿态的稳定性。挺直的脊背也说明人物顶天立地的男子气概。
双腿紧紧靠在一起蹲在地上，左手撑在左腿上。整个上半身的重心微微靠向左边。
矜持的女性坐
小家碧玉的女性蹲姿
气的男性坐姿

躺卧的姿势

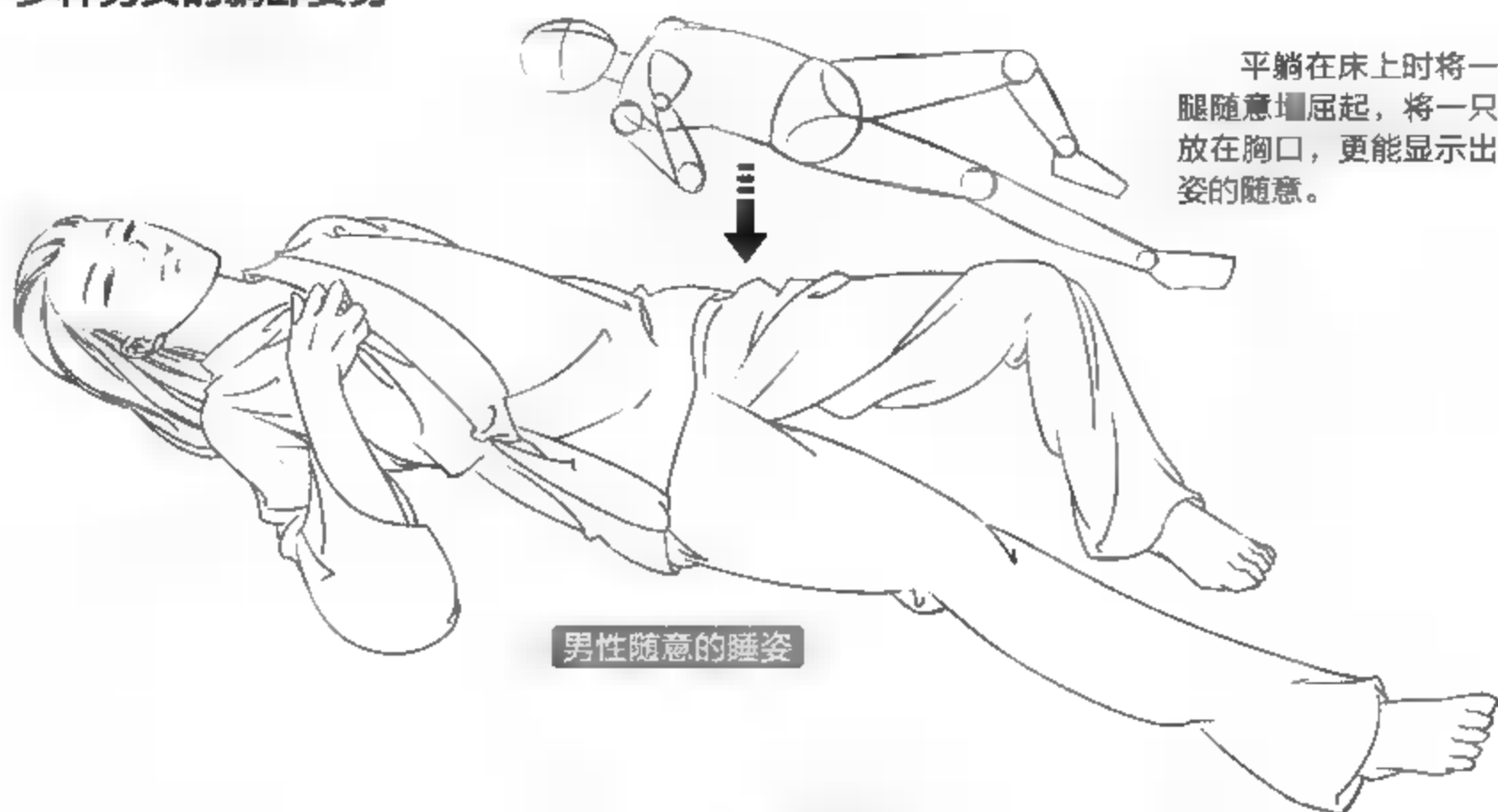
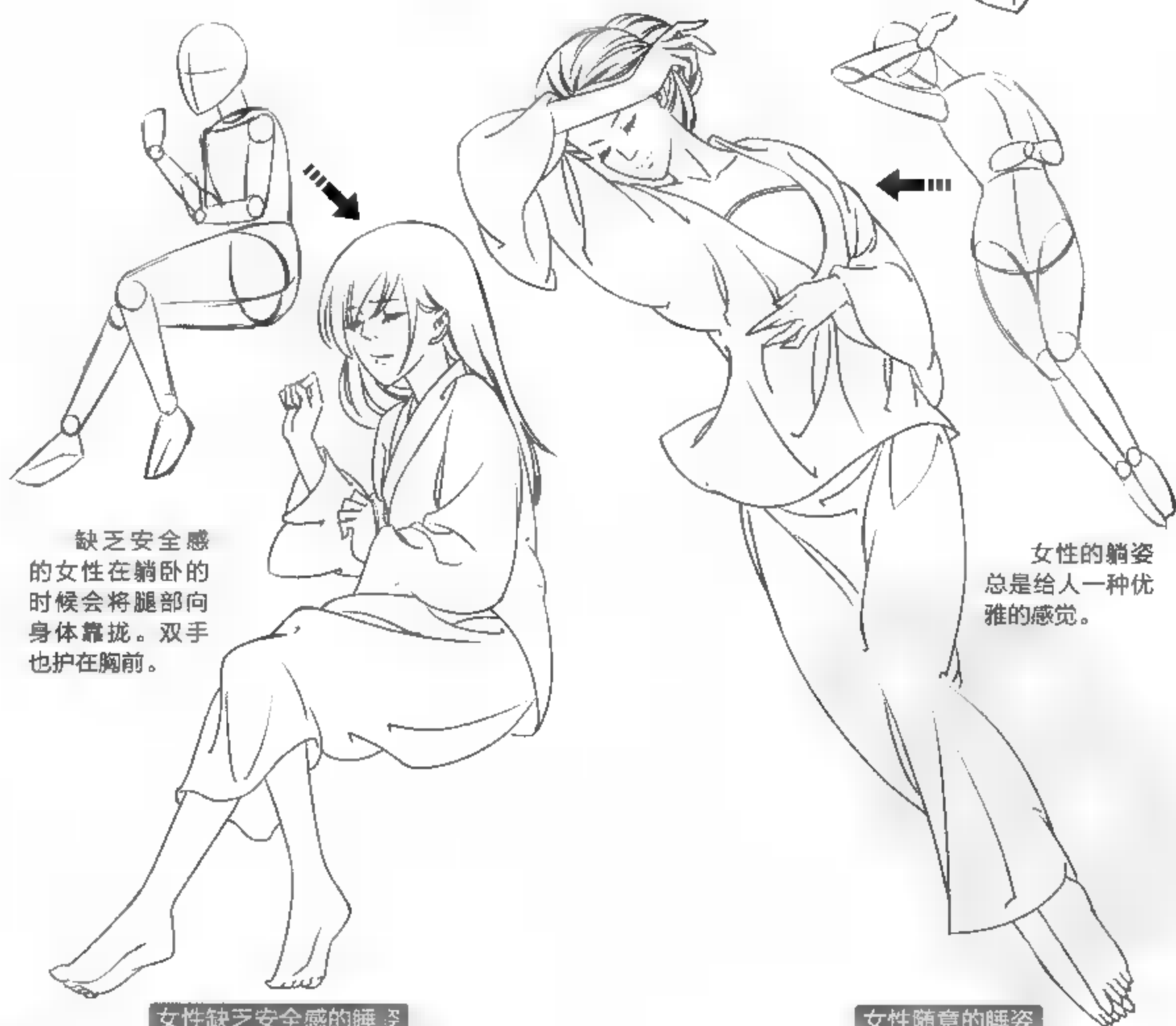
古风男女的躺卧姿势差别较大，女性在躺卧时一般为侧卧，双手放于身前，显得很拘谨。而男性则会大马金刀地仰面横躺在床上，全身放松。

男女躺卧姿势的差异

侧卧的女性躺姿

由于是侧卧，肩膀部位会被压迫收缩，尤其是紧贴床面的肩膀。手臂放在身前护住胸部，腿部也向胸部微微弯曲。表现出古风女性就是在完全放松的躺卧状态下也保持着矜持的姿态。

平躺的男性躺姿

男性一般会选择仰面平躺的姿势。这种姿势最为放松，将两手放于身侧，同时也显示出男性的大气和毫不畏惧。

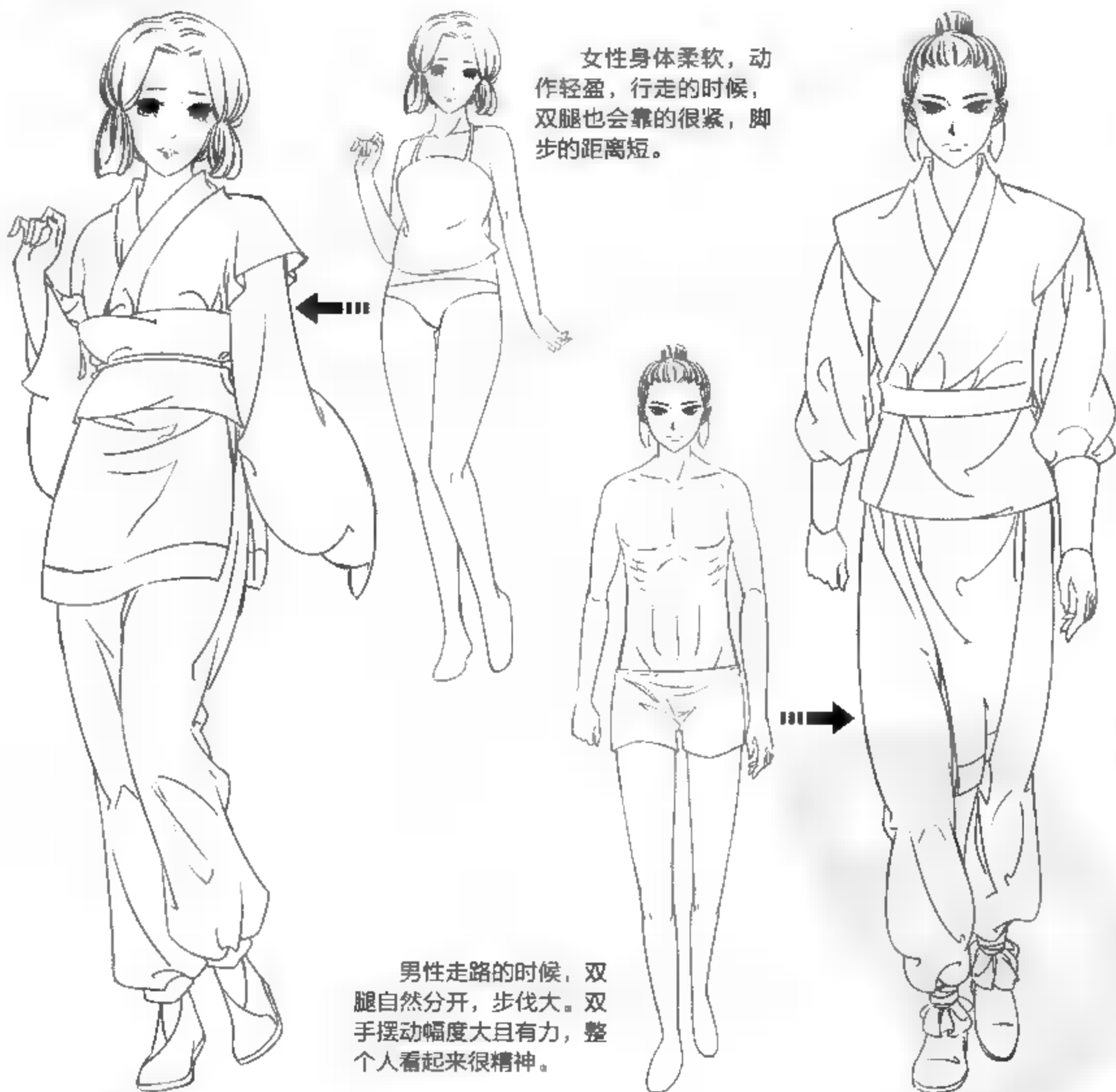
多种男女的躺卧姿势

平躺在床上时将一条腿随意地屈起，将一只手放在胸口，更能显示出睡姿的随意。
男性随意的睡姿
缺乏安全感的女性在躺卧的时候会将腿部向身体靠拢。双手也护在胸前。
女性缺乏安全感的睡姿
女性的躺姿总是给人一种优雅的感觉。
女性随意的睡姿

Lesson 02 动态的各种姿势

古风漫画中的人物可不是都静止不动地摆姿势。漫画的活力感需要靠人物的动作体现出来，男女在运动时的姿态可是大不相同的。

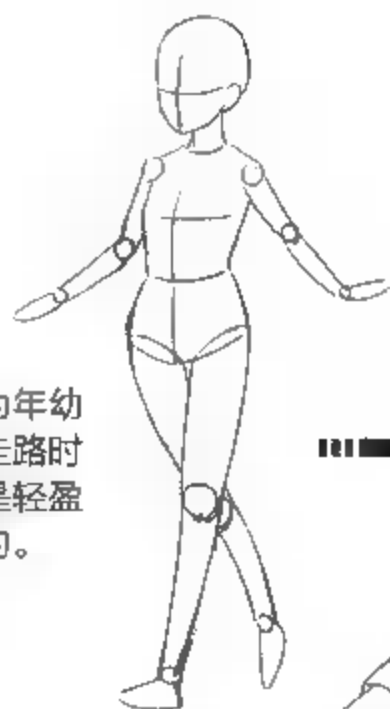
行走的姿势

男女在行走的时候差别是很明显的，女性在行走的时候注重身形内敛，如清风拂柳般婉约动人。而男性则走得四平八稳，不露一丝破绽。

男女行走姿势的区别

女性行走的姿势

男性行走的姿势

多种男女的行走姿势

较为年幼的少女走路时的姿态是轻盈而欢快的。
活泼的女性行走姿势
高贵的女性行走姿势
行走时将头部高高抬起，下颚收的很紧，显示出女性高贵却不高傲的仪态。
行走时两腿开合的距离大，手部摆动的幅度也较女性夸张。昂首挺胸的行走姿态表现出侠客的威武豪迈。
豪迈的侠客行走姿

奔跑的姿势

古风人物奔跑时的姿态与一般漫画人物相比具有独特的魅力，这和古风人物的穿着有很大的关系。由于古风人物身上的衣物一般都是长及脚踝，所以在奔跑的时候更能显示出其飘逸之美。

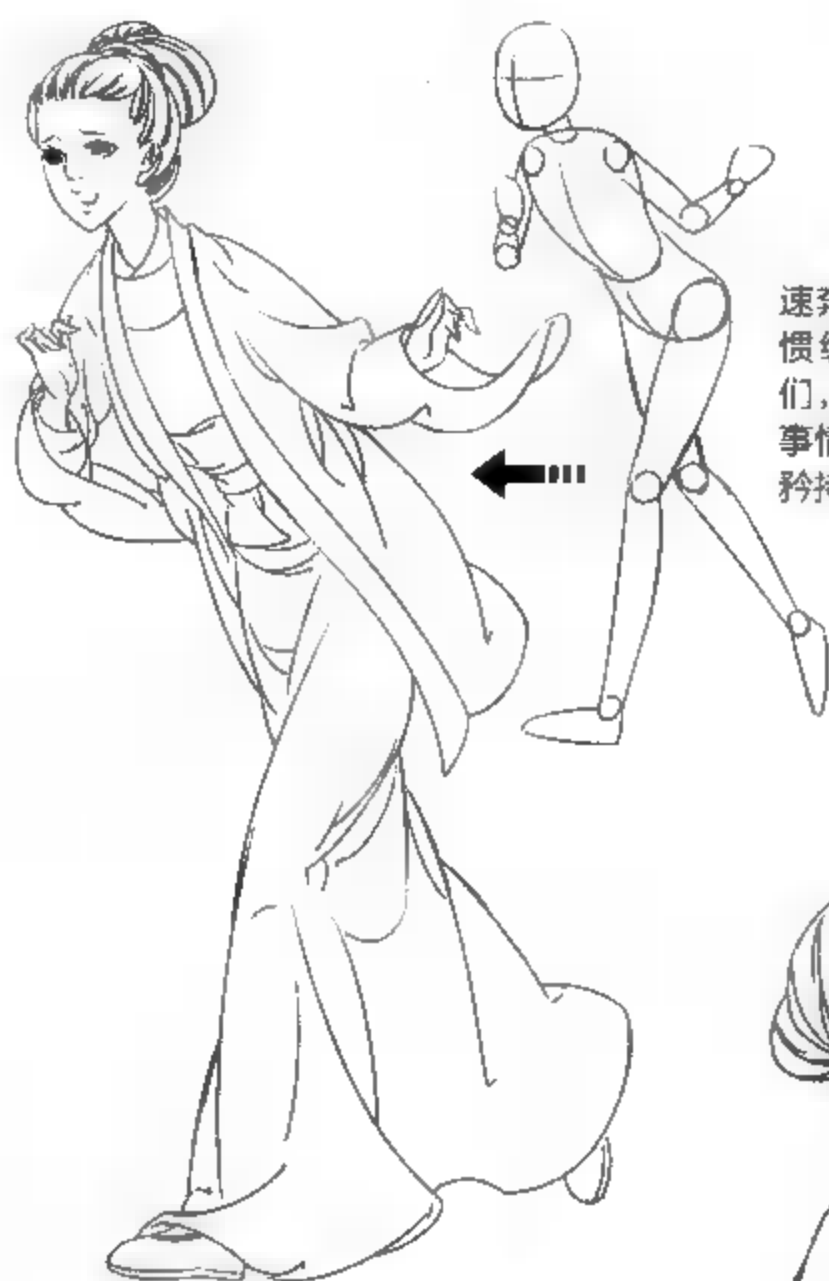
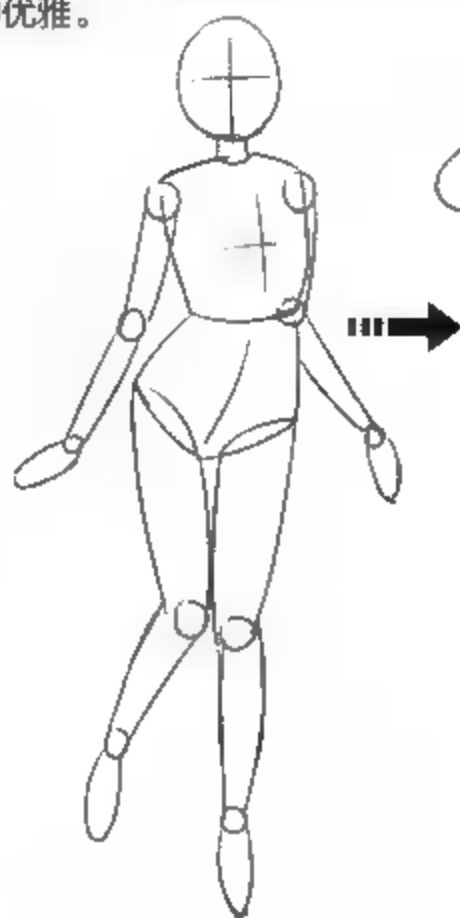
男女奔跑姿势的差异

女性在奔跑的时候会用一只手将裙摆微微地提起，脚步的距离也不会因为奔跑而变得很大。

古风女性的奔跑姿势

男性奔跑时动作不会像女性那样矜持，他们会更加注重速度而不在意动作。绘制男性奔跑动作时要注意描绘出四肢的力度感。

古风男性的奔跑姿势

多种男女的奔跑姿势

女性慌张的奔跑姿

男性快速的奔跑姿势

女性提裙奔跑

跳跃的姿势

古风人物跳跃的姿势很有特点，根据人物性别的不同会有不同的表现。例如男性侠客充满自信地单腿跳跃就能一跃三尺高，而可爱小女生活泼的跳跃虽然不高却也表现出了她愉快的心情。

男女跳跃姿势的差异

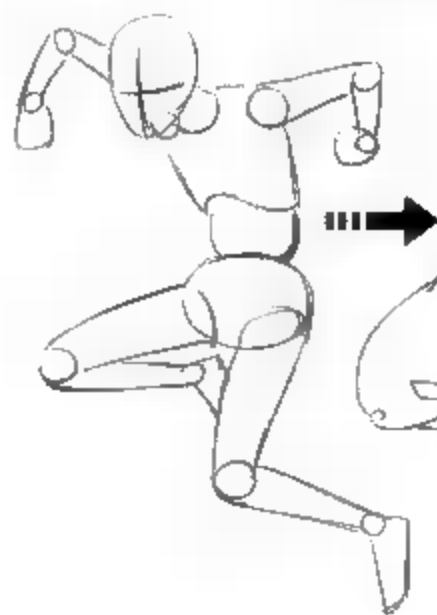
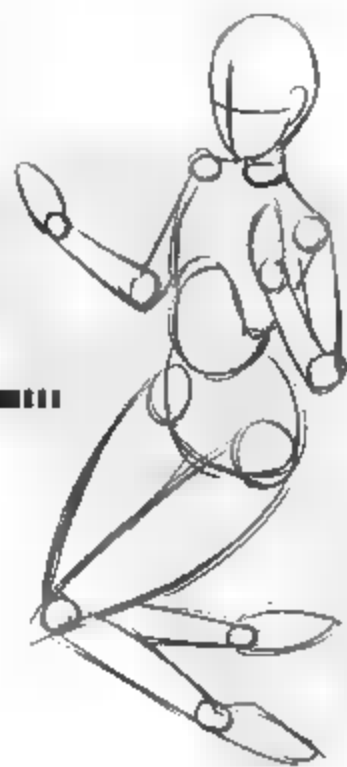
男性的跳跃动作

女性的跳跃动作

小女孩在做跳跃的动作时，为了保持平衡会将手自然抬起。由于向前跳跃时人物的重心前移，在绘制时要注意保证人物在重心和水平面发生偏移的情况下不会产生有悖于现实情况的不协调感。例如将人物画得轻飘飘的，没有上跳的上升力和下落的引力。

古风男性的跳跃动作，尤其是武侠类的古风，都会将跳跃动作画得别具个性。将双手背于身后腾身跳跃，不但展现出人物动作的优美，也表现出人物在跳跃时的自信。

多种男女的跳跃姿势

积蓄全身的力气往上跳跃，在跳跃时会自然将两手抬高。
男性用力跳跃
女性轻快跳跃
在表现跳跃时，不仅仅身体呈现跳跃的状态，人体其他的部分比如头发、衣服等也会随着跳跃的动作而改变它原有的状态。
女性在做轻柔的小幅度跳跃时，身体会呈现一种既带有一定的力度又柔和的曲线美。
女性愉快跳跃

Lesson 03 其他特殊的动作姿势

古风漫画中除了日常的生活动作以外还有其他能够表现古风人物特点的特殊动作，例如武术动作、带有古典韵味的舞蹈动作、只有在奇幻武侠世界中才会有的飞翔动作。

武术动作姿势

武术一词来源于古人类之间自然搏击打斗方法。由于人类为争夺生存区域空间而发生战争，从而形成了空手的搏击方法和器械搏击的技术演变。古风常会描写的武侠世界自然少不了武术动作。

男性武术动作姿势

人物的两只手分别紧握一个圆环武器，一手伸于胸前，一手举起放于身后。其架势攻守兼备。

男性的武术动作最突出的特点就是下盘稳，动作有力。人物呈半跪的姿势，左腿膝盖支撑在地面上，和两脚一起形成了很稳固的三角形支点。这使得人物手部的动作有了更大的施展空间。

男性手持双环的武术动作

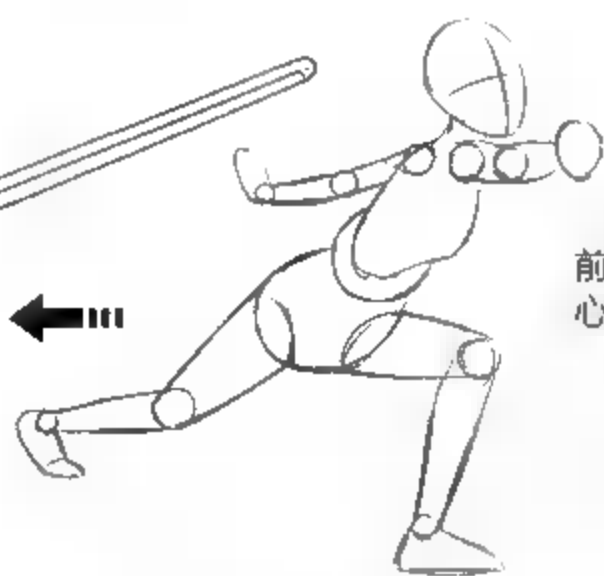
这是一个手拿双环武器的武术起手式动作。双环武器使用简单，可攻可防。男性的武术动作不论是有武器还是没有武器都要有力度的体现。在绘制时要注意把握整体协调，尤其是一些静态动作要注意其重心不要偏离人物中心太远，以免产生人物会摔倒的错觉。

女性武术动作姿势

拳术讲求动作简洁，快、狠、准，不拖泥带水。进可攻击对手，退可防御自身不受伤害。

女性拳术动作

多种武术动作姿势

绘制这类动作时要把握人体的平衡关系。

单手举剑前刺，人物重心前移。

女性舞剑的动作

表现此动作时要注意人体的平衡，并且还要注意双腿交叉时腿部的透视关系。

男性舞剑的动作

一腿站立一腿曲起做金鸡独立状，是剑术的一种特殊动作，用以表现舞剑之人身体的柔韧之美。

女性叠腿舞剑的动作

舞蹈动作姿势

舞蹈是通过有节奏的、经过提炼和组织的人体动作和造型，来表达一定的思想感情的艺术。古代的舞蹈根据性别的差异而产生两种截然不同的效果，男性的舞蹈表现阳刚之美，而女性的舞蹈则表现阴柔之美。

男性的舞蹈动作姿势

男性简洁而具有阳刚之美的舞蹈动作

男性舞蹈动作的手势表现

男性的舞蹈手势没有女性那么花样繁多，但要表现出力度之美。

女性的舞蹈动作姿势

古风女性舞蹈注重姿态优美，动作柔软。

这是一个女性模拟赶路的舞蹈动作。舞蹈的动作都是根据日常生活和工作的动作进行一定的艺术加工而形成的。女性和男性在做同一种舞蹈动作的时候会有不同的表现，男性以力量为主，而女性则表现得内敛和柔美。

古风女性跳舞时通常会穿较长的服饰。这样打扮在舞动时服饰会跟随动作飘舞，更显舞蹈的灵动轻柔。

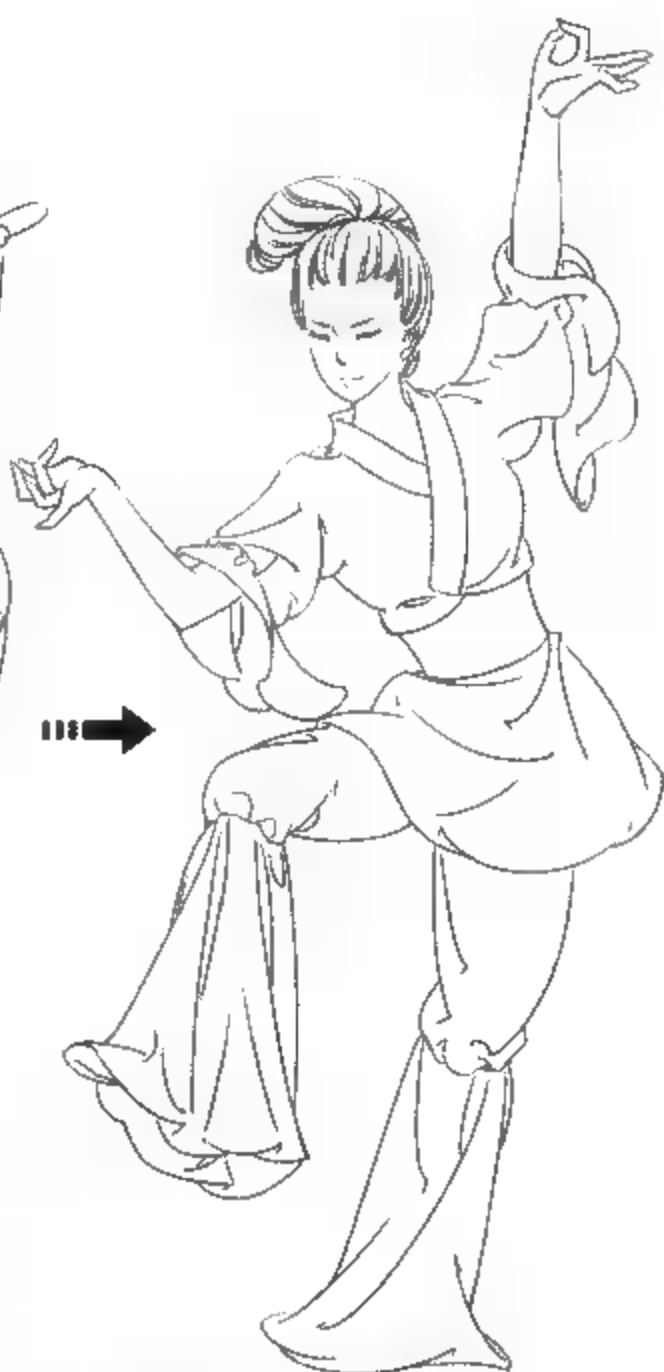
女性柔软而[illegible]的舞蹈动作

女性舞蹈动[illegible]的手势表现

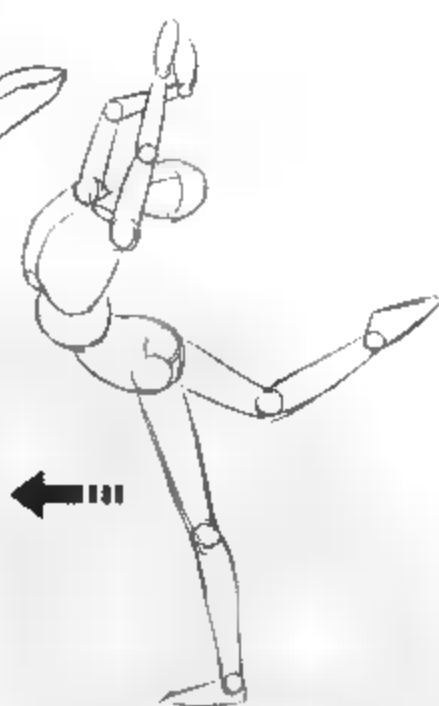
女性的手部姿势多样，所代表的意思也有很多。

多种舞蹈动作姿势

腿向一边曲起，手做花式上抬。绘制时注意表现出动作的美感。

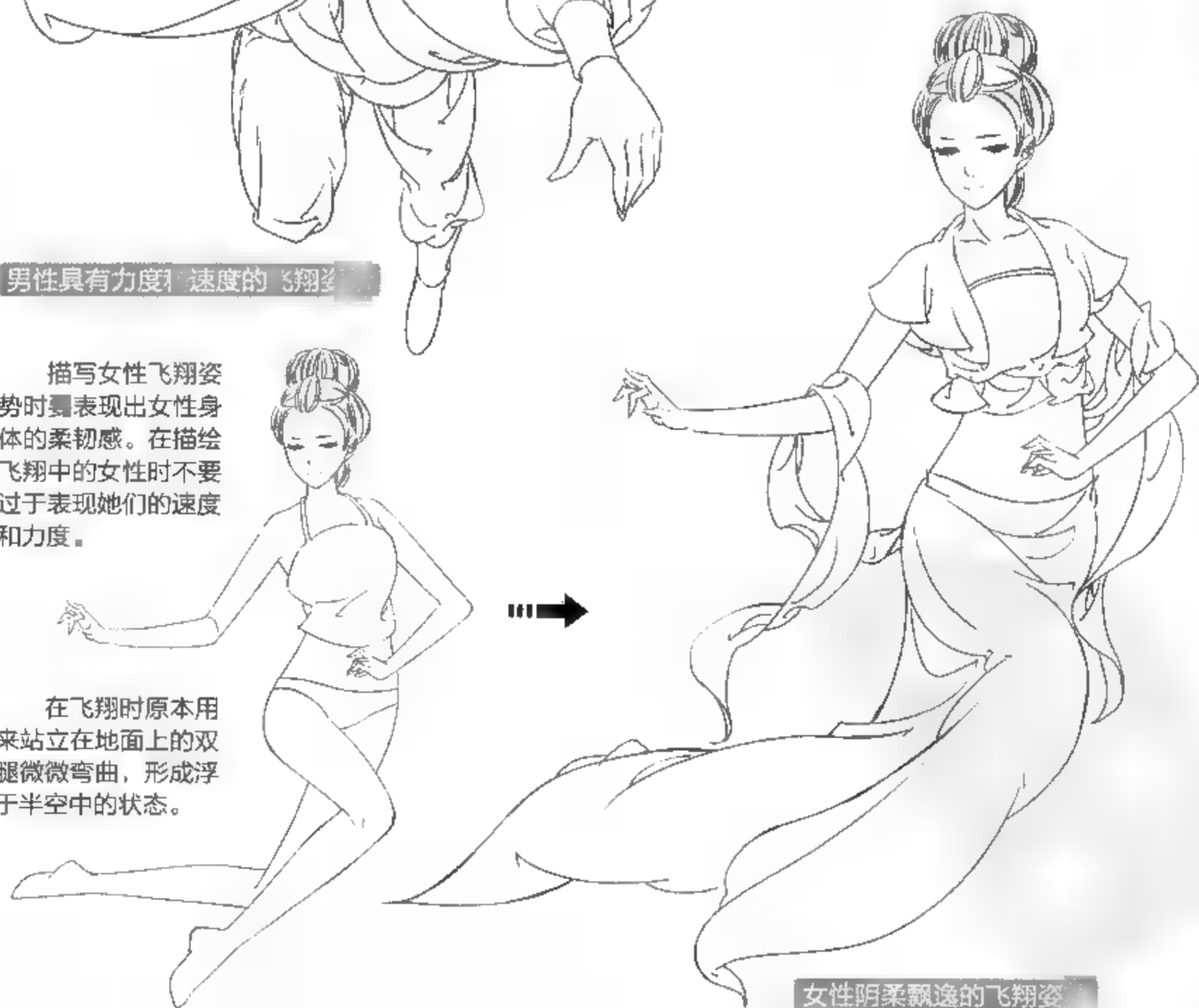
贵族女性优雅的舞姿

女性表现劳动的

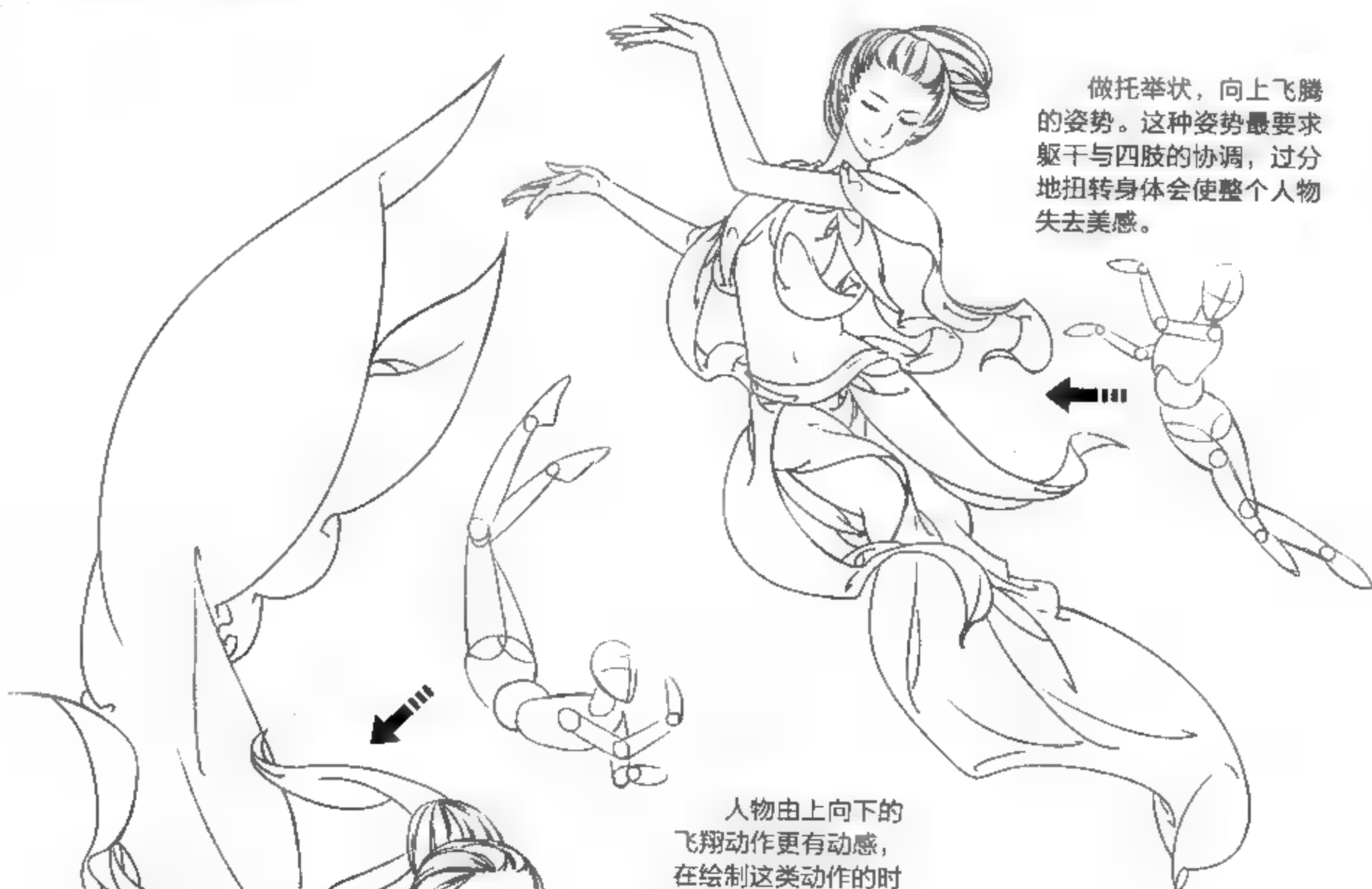
古风女性舞姿重点在两手的表现上。一手屈指成花状放于身前，一手向外展开。通过手势带动身体的扭转，表现出人物整体的柔美。

女性表现情绪高涨的

两手上抬，单腿向后提起做欲飞状，绘制时要注意人物的整体平衡。由一条腿支撑整个身体时要注意利用躯干向后弯曲整个身体，使重心移到支撑点上保证人物不会有倾倒的感觉。

飞翔的动作姿势

在正常情况下，人■想要在天空中飞翔是需要借助工具的，而在古风漫画的世界中飞翔就不再是遥不可及的事情了。

男女飞翔姿势的差异

其他多种飞翔的动作姿势

做托举状，向上飞腾的姿势。这种姿势最要求躯干与四肢的协调，过分地扭转身体会使整个人物失去美感。

人物由上向下的飞翔动作更有动感，在绘制这类动作的时候要注意表现人物的身体透视。

在云端稳定飞翔的动作，上身手臂优雅地摆放于身前做出飞翔的动作，双腿向后逐渐展开，使人物重心前移，更有飞动的感觉。

古风人物在穿着打扮上与其他漫画人物截然不同，就是因为这样才造就出古风人物特殊的韵味。我们想要画好古风人物，首先要了解真实历史中古代人物的穿着打扮是什么样子的，有了事实依据再创新才会更有说服力。

古风人物的整体造型

Lesson 01 不同时期的人物造型特点及画法

中国历史悠久，由于古代中国文明发展较快，国力强盛，于是便带动、影响周边国家和地区形成了独特的带有东方色彩的中国式服饰造型。中国自古便有“衣冠王国”之称，可见服饰在中国被重视和发达的程度。

秦汉时期的服饰

秦汉时期，男子以袍为贵。袍服属汉族服装古制。秦始皇在位时，规定官至三品以上者，绿袍、深衣，平民穿白袍，都用绢制作。汉朝四百年来，一直用袍作为礼服。

秦汉时期的女性代表服饰

曲裾深衣的平面展示图

固定头发用的发钗

秦汉时期的头部装饰

装饰于腰间的玉璧

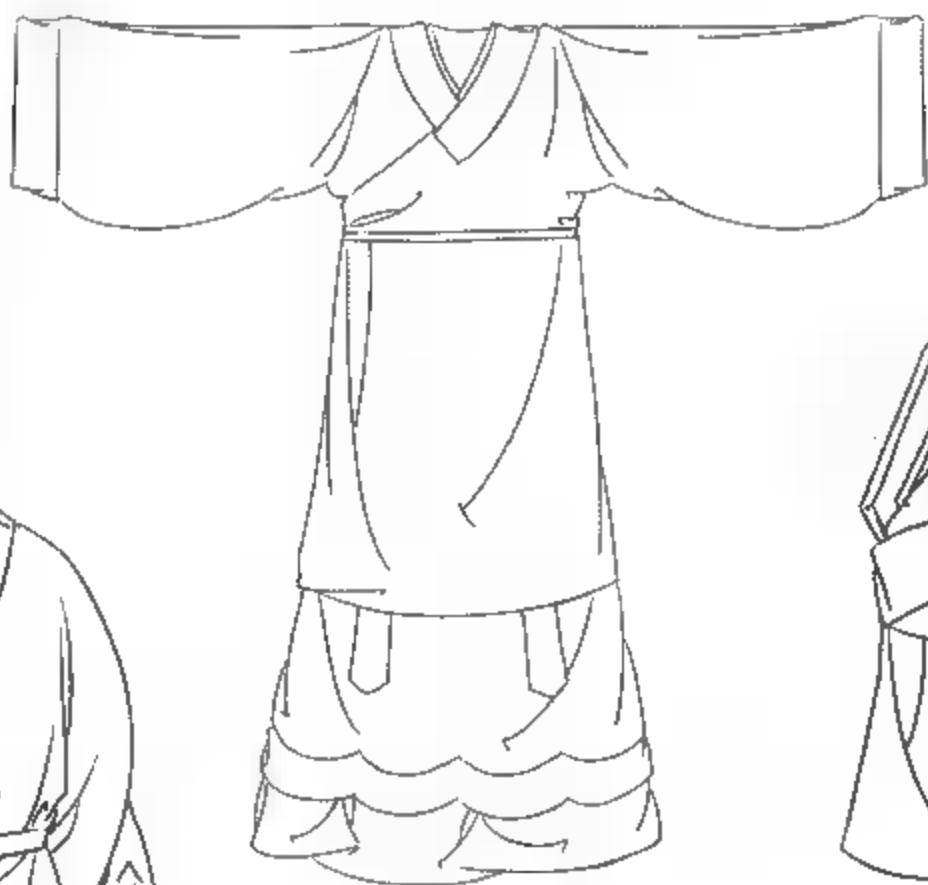
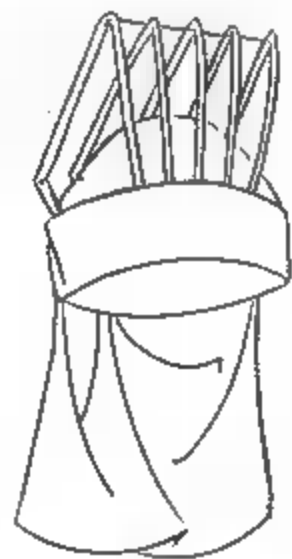
各式材质制作的珠串装饰

穿曲裾深衣的秦汉妇女

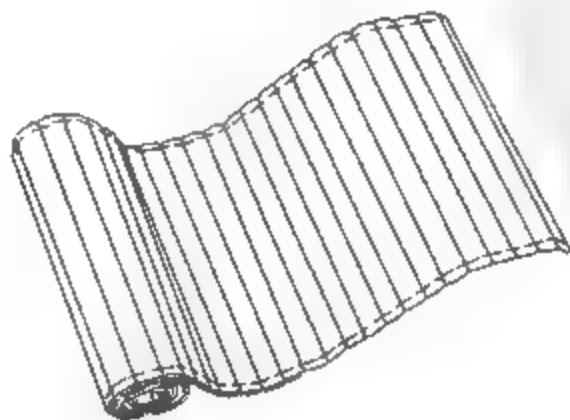
汉朝曲裾深衣是女服中最为常见的一种服式。这种服装通身紧窄，长可曳地，下摆一般呈喇叭状，行不露足。衣袖有宽窄两式，袖口大多镶边。衣领部分很有特色，通常用交领，领口很低，以便露出里衣。如穿几件衣服，每层领子必露于外，最多的达三层以上，时称“三重衣”。

秦汉时期的男性代表服饰

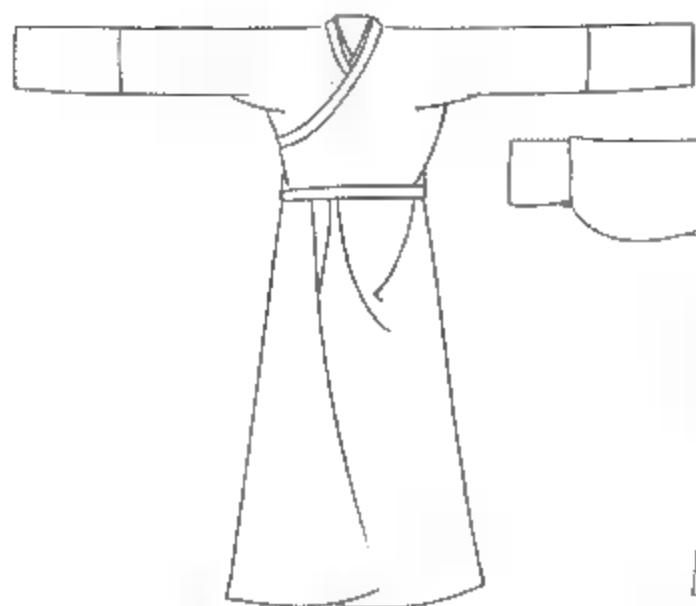
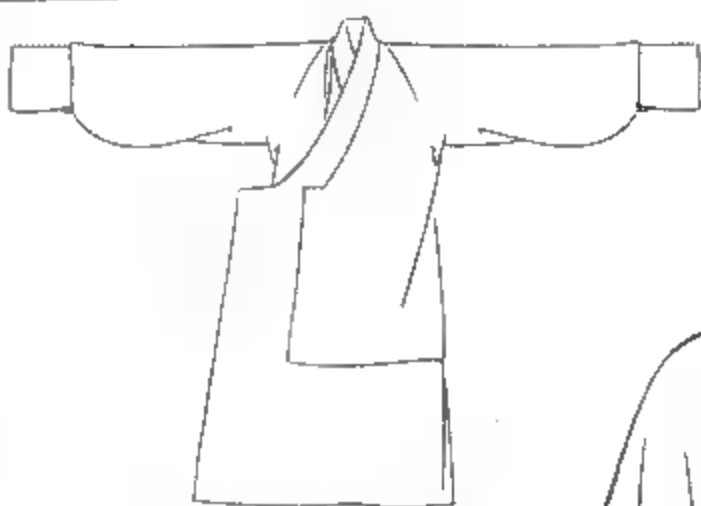
袍服的平面展示图

进贤冠

秦汉时期的男子服装，以袍为贵。袍服一直被当作礼服。它们的基本样式，以大袖为多，袖口有明显的收敛，领、袖都饰有花边。袍服的领子以袒领为主，大多裁成鸡心式，穿时露出内衣。袍服下摆，常打一排密裥，有的还裁制成月牙弯曲状。这种袍服是汉代官吏的普通装束，不论文武职别都可穿着。这种服装只是一种外衣，凡穿这样的服装，里面一般还衬有白色的内衣。

也叫梁冠。进贤冠是中华服饰艺术史上重要的冠式，在汉代已颇流行，上自公侯、下至小吏都戴进贤冠，魏晋南北朝继之，在唐宋法服中仍保有重要地位，但其形式也在不断变化，到明朝演变为梁冠。

秦汉时期男子尚武，不论是文人还是武士都会在腰间配剑，剑的材质为青铜。通常会在剑身雕刻华丽的装饰花纹，既是战斗的武器也起着一定的装饰作用。

穿袍服的秦汉官员

秦汉时期的书简

秦汉时期的佩剑

秦汉时期的其他服饰

襦裙的平面展示图

直裾袍服的平面示意图

上襦下裙的女服样式，早在战国时代已经出现。到了汉朝，由于深衣的普遍流行，穿这种服式的妇女逐渐减少。但是，汉朝妇女并没有摒弃这种服饰，这个时期的襦裙样式，一般上襦极短，只到腰间，而裙子很长，下垂至地。

襦裙是中国古代女装中最主要的形式之一。自战国直至清朝，前后二千多年，尽管长短宽窄时有变化，但基本形制始终保持着最初的样式。

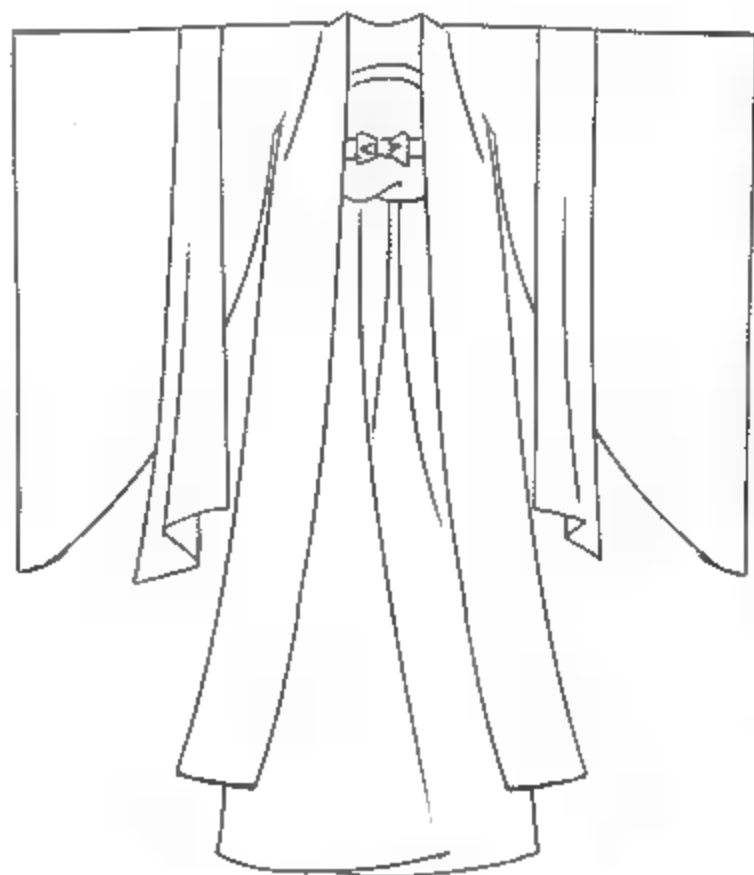
身穿直裾袍服的男性

汉代的直裾男女均可穿着。这种服饰早在西汉时就已出现，但不能作为正式的礼服。原因是古代裤子皆无裤裆，仅有两条裤腿套到膝部，用带子系于腰间。这种无裆的裤子穿在里面，如果不用外衣掩住，裤子就会外露，这在当时被认为是不恭不敬的事情，所以外面要穿着曲裾深衣。

身穿襦裙的女性

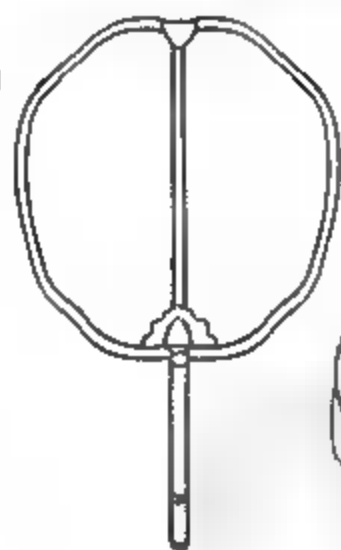
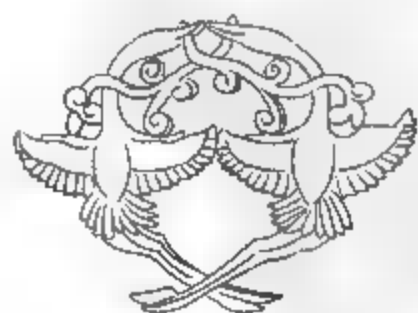
隋唐时期的服饰

隋唐时期是我国封建社会的鼎盛时[illegible]，无论是人们的思想，还是物质的生产，都达到了历史的高峰。唐朝服饰的图案，改变了以往那种天赋神授的创作思想，用真实的花、草、鱼、虫进行写生，但传统的龙、凤图案并没有被排斥，这也是由皇权神授的影响而决定的。这时服饰图案的设计趋向于表现自由、丰满、[illegible]壮的艺术风格。

隋唐时期的女性代表服饰

[illegible]袖纱罗衫和[illegible]裙的平面示意图

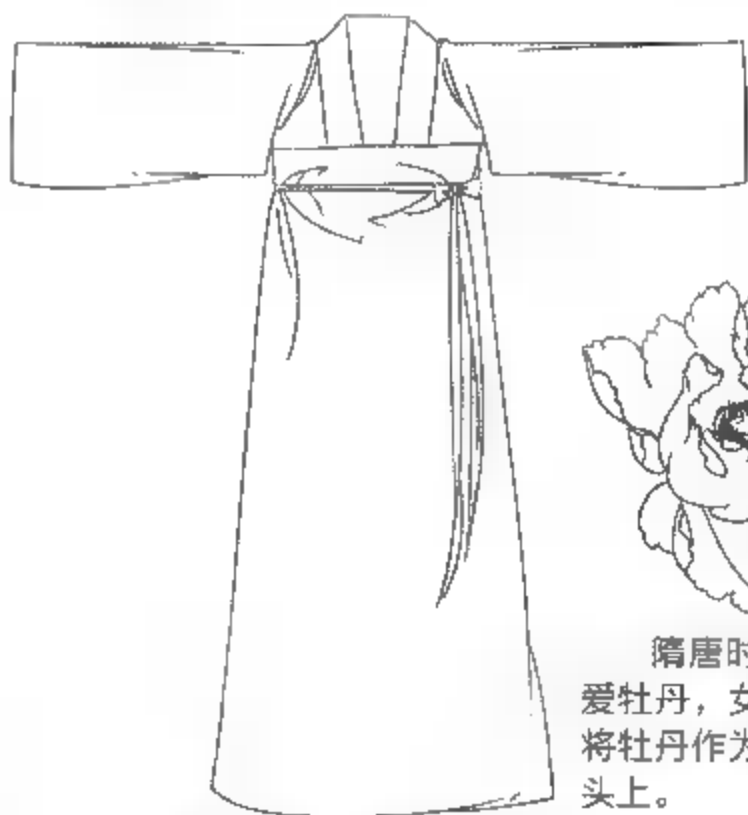
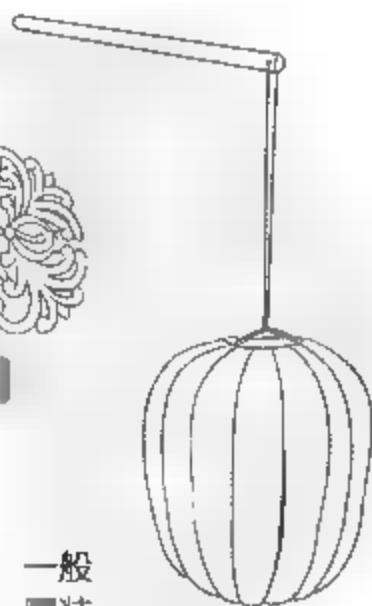
唐朝时期流行的团扇

手镯

穿大袖[illegible]、罗[illegible]和长裙的女性

做工精美的女性发饰

大袖衫是盛唐时候的女装，因为它的衣袖往往宽于1.3米，所以这种衣服被称为“大袖衫”。大袖衫一般用轻薄透明的纱料制成，上面还有精美的图案。女子穿上它，能显露出华贵而飘逸的气质。

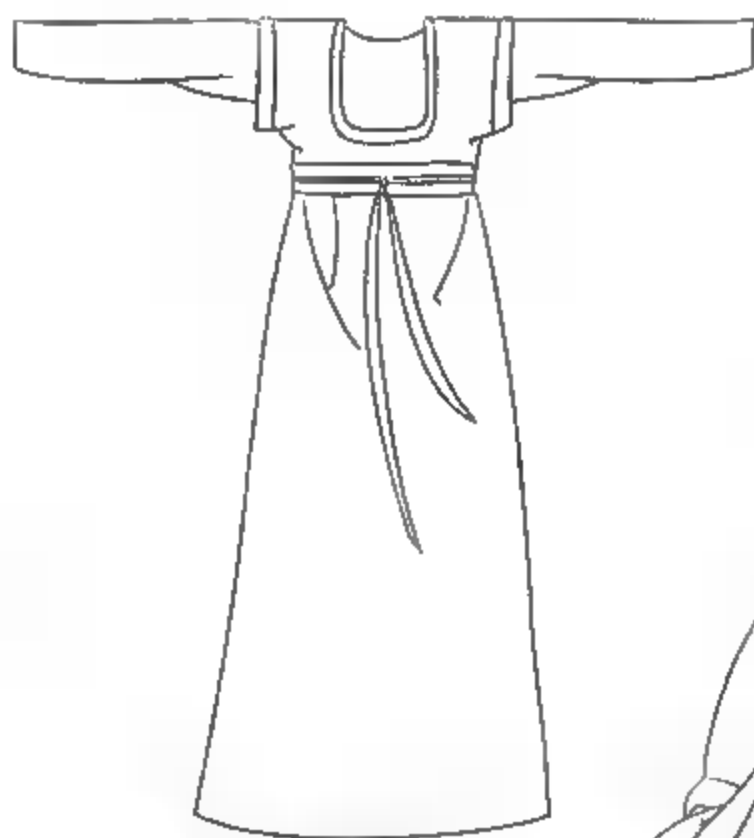
穿齐胸襦裙的隋唐女性

齐胸襦裙一般分为两种，一种是对襟齐胸襦裙，一种是交领齐胸襦裙，一般来说对襟齐胸襦裙的使用范围更加广。

齐胸襦裙旧称高腰襦裙，是对隋唐五代时期特有的一种女子襦裙装的称呼，在古代，一般女子的襦裙装裙子束的都不是很高，而隋唐五代时期出现了一种裙腰系的非常高的襦裙，服装史上多称之为高腰襦裙，根据现在人们对它的考证，一般改称之为齐胸襦裙。

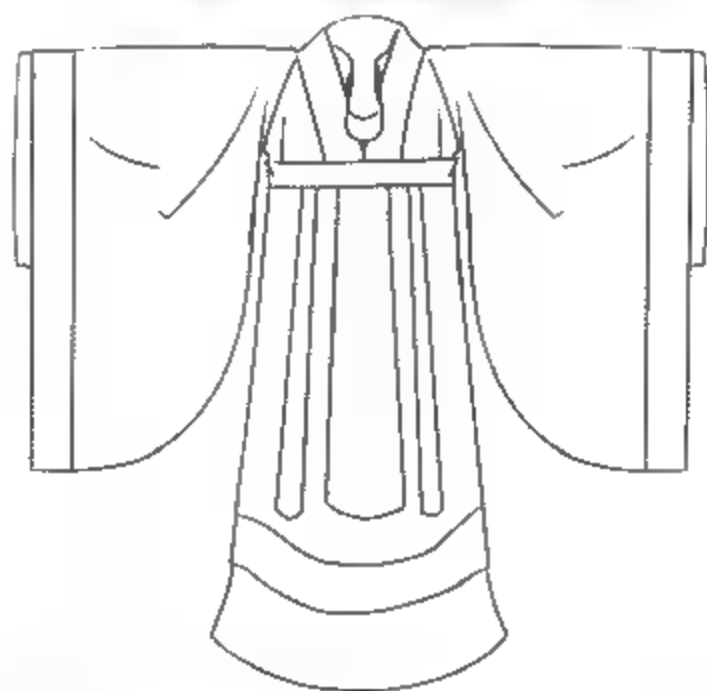
隋唐时期的男性代表服饰

身穿圆领襕衫、头戴纱罗幞头的唐朝男性

圆领窄袖袍衫为唐朝官吏的主要服饰，其颜色曾有规定：凡三品以上官员一律用紫色；五品以上，为绯色；六品、七品为绿色；八品、九品为青色。以后稍有变更。另在袍下施一道横襕，也是当时男子服饰的一大特点。

隋唐时期的其他服饰

大方领襦裙平面示意图

唐朝的思想开放，尤其是不着内衣仅以轻纱蔽体的装束更是创举，所谓“绮罗纤缦见肌肤”，就是对这种服装的概括。

身穿大方领襦裙的唐朝女子

隋唐官员礼服平面示意图

身着大礼服的隋唐官吏

唐代官吏，除穿圆领窄袖袍衫之外，在一些重要场合，如祭祀典礼时仍穿礼服。礼服的样式多承袭隋朝旧制，头戴介帻或笼冠，身穿对襟大袖衫，下着围裳、玉佩组绶等。

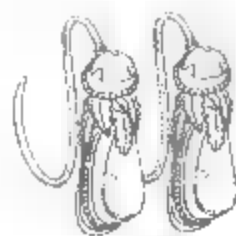
明朝时期的服饰

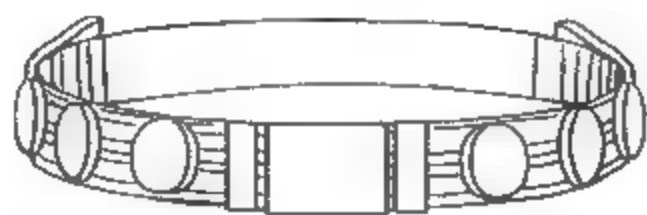
明朝服饰属于汉族传统服饰体系，在经过元代蒙古人统治之后，明朝恢复汉族的传统，明太祖朱元璋重新制定了服饰制度。明代许多男子流行的发式都是明太祖首创的。明装与唐装相比，衣裙的比例明显倒置，唐装上衣短下裙长，明装逐渐拉长上衣，缩短露裙的长度。衣领也从宋代的对领蜕变成以圆领为主。

明朝时期的女性代表服饰

明朝襦裙的平面示意图

明朝上襦下裙的服装形式，与唐宋时期的襦裙没有什么差别，只是在年轻妇女中间，常加一条短小的腰裙，以便活动，有些侍女丫环也喜欢这种装束。

身穿襦裙的明朝女子

明朝襦裙，上襦为交领、长袖短衣。裙子多为素白，即使刺绣纹样，也仅在裙幅下边一二寸部位缀以一条花边，作为压脚。裙幅初为六幅，即所谓“裙拖六幅湘江水”；后用八幅，腰间有很多细褶，行动辄如水纹。到了明末，裙子的装饰日益讲究，裙幅也增至十幅，腰间的褶裥越来越密，每褶都有一种颜色，微风吹来，色如月华，故称“月华裙”。

明朝时期的男性代表服饰

装饰有贵重珠宝的腰带

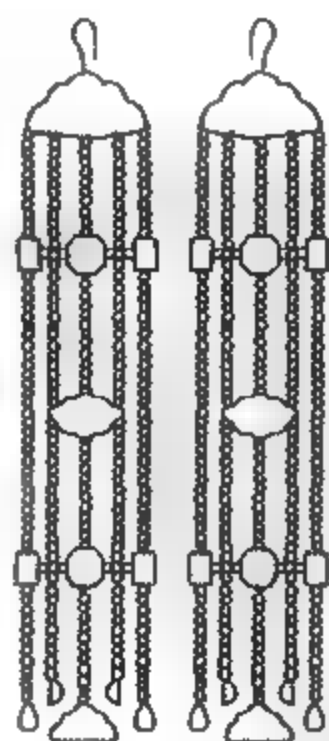
明朝便服的平面示意图

明朝男子常戴的其他便帽

穿便服的明朝贵族男子

挂于腰带之上的珠帘挂饰

玉圭

明朝时期的其他服饰

水田衣的平面示意图

水田衣是明朝一般妇女的服饰，是一种以各色零碎锦料拼合缝制成的服装，形似僧人所穿的袈裟，因整件服装织料色彩互相交错形如水田而得名。它具有其他服饰所无法具备的特殊效果，简单而别致，所以在明、清妇女中间赢得普遍喜爱。

穿水田衣的明朝女子

身穿补服的明朝官员

补服是一种饰有品级徽识的官服，或称“补袍”或“补褂”。它是从明清时期开始出现的。明清时期的官员所穿的补子都是以方补的形式出现的，制作方法有织锦、刺绣和缂丝三种。明朝的官补尺寸较大，制作精良，以素色为多，底子大多为红色，上面用金线盘成各种图案。明朝的文官补子绣有双禽，相伴而飞，而武官补子则绣单兽，或立或蹲。

明朝补服平面示意图

清朝时期的服饰

满族的旗装，外轮廓呈长方形，马鞍形领掩颊护面，衣服上下不取腰身，衫不露外，偏襟右衽以盘纽为饰，假袖二至三幅，马蹄袖盖手，镶滚工艺装饰，衫外加衣，增加坎肩或马褂。其造型完整严谨，呈封闭式盒状体，因此形象肃穆庄重，清高不凡，独树一帜，突破了几千年来飘逸的塔形衣冠，给世人留下了深刻的形象记忆。

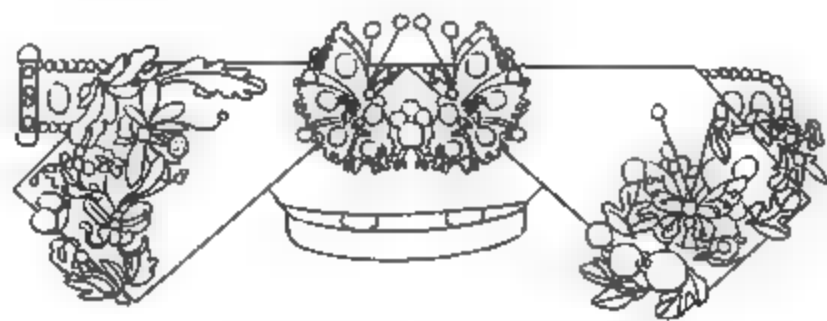
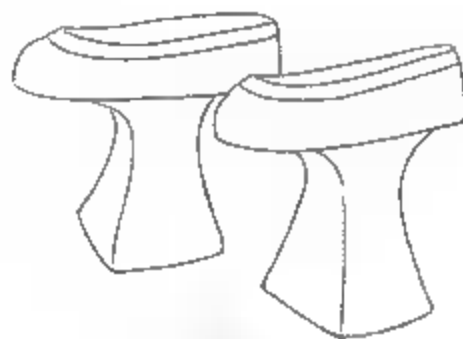
清朝时期的女性代表服饰

配以繁复花饰的满族旗头

护甲套

旗鞋

装饰有珠帘的玉钗

身穿马甲与氅衣的清朝女子

氅衣平面示意图

旗装以它用料节省、制作简便和穿着方便，取代了古代的衣裙，这是后人易于接受的主要原因。氅衣为清代的妇女服饰，氅衣与衬衣款式大同小异。衬衣为圆领、右衽、捻襟、直身、平袖、无开气的长衣。氅衣则左右开衩开至腋下，开衩的顶端必饰有云头，且氅衣的纹样也更加华丽，边饰的镶滚更为讲究。

清朝时期的男性代表服饰

穿官服的清朝官员

朝珠

皮帽

纬帽

清朝官服主要品种为长袍马褂。官帽与前朝截然不同，凡军士、差役以上军政人员都戴似斗笠而小的纬帽，按冬夏季节有暖帽、凉帽之分，还视品级高低安上不同颜色、质料的“顶子”，帽后拖一束孔雀翎。俗称花翎，高级的翎上有“眼”（羽毛上的圆斑），并有单眼、双眼、三眼之别，眼多者为贵，只有亲王或功勋卓著的大臣才被赏戴。

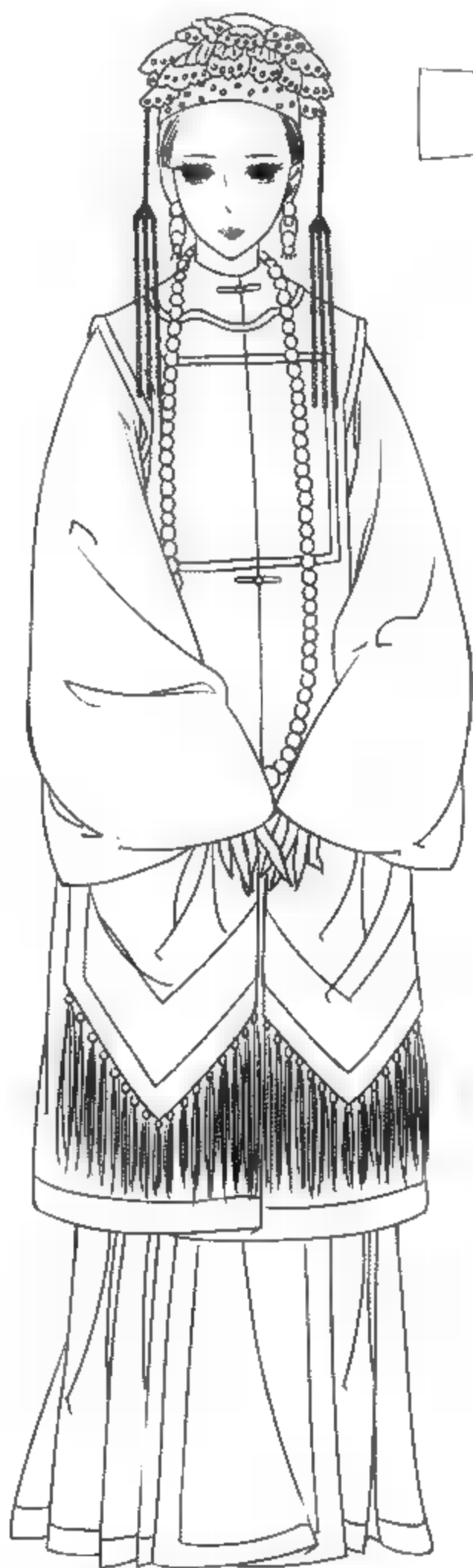
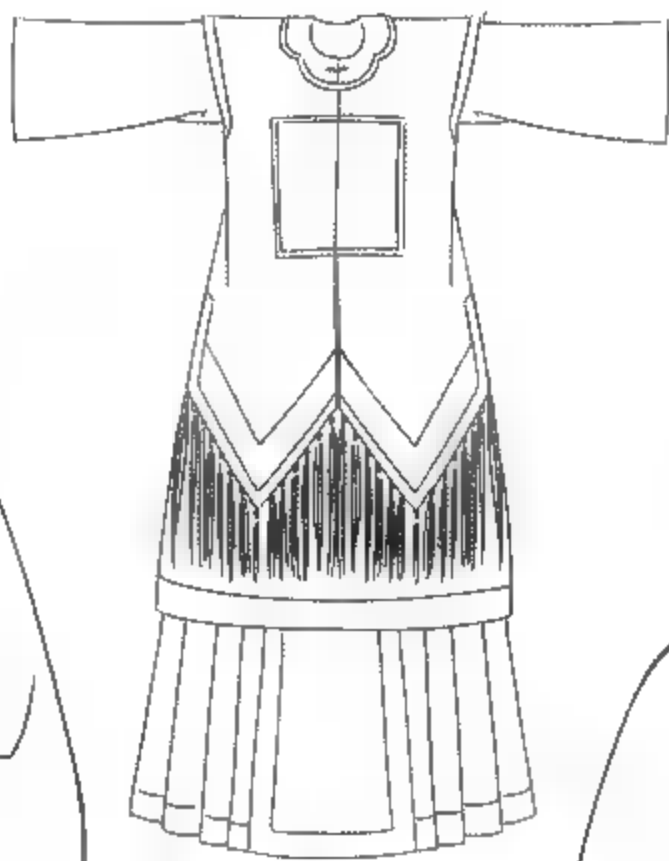
马靴

清朝官服平面示意图

清朝时期的其他服饰

清朝女子的氅服制作精美而华丽，衣服上绣满了各式代表吉祥美满的花纹，并在衣服的下摆镶嵌珠宝，缀满流苏。

清代氅服的平面示意图

身穿氅服的清朝女子

清朝侍卫服饰平面示意图

清朝侍卫的统一制服为圆领长褂配短上衣，长褂的衣袖为马蹄形，长可遮住手部。脚穿厚底长靴。头戴侍卫帽，帽子上插一根花翎俗称顶戴花翎。

清朝侍卫服饰

Lesson 02 结合现代审美观的古风人物造型

古代的服饰对于现代人来说有一种陈旧感，这是因为现代人的审美观和古代人的审美观存在一定的差异，因此我们在绘制古风人物的时候可以利用现代人的审美观来对古代的衣服做一定的改造。

让人物更加飘逸

中国古代的服饰给人的第一印象就是飘逸，长及脚部的裙子随风飘荡给人的视觉享受是无与伦比的。我们可以将这种印象加以渲染，使它更加符合现代人的审美。

让女性人物更加飘逸

传统造型的古代女性

改变后的造型

改变内衣的状态，让它从原本平直的领口伸出，形成荷叶边的状态。

改变领口的造型

将平直的圆筒式袖口变成敞口式。

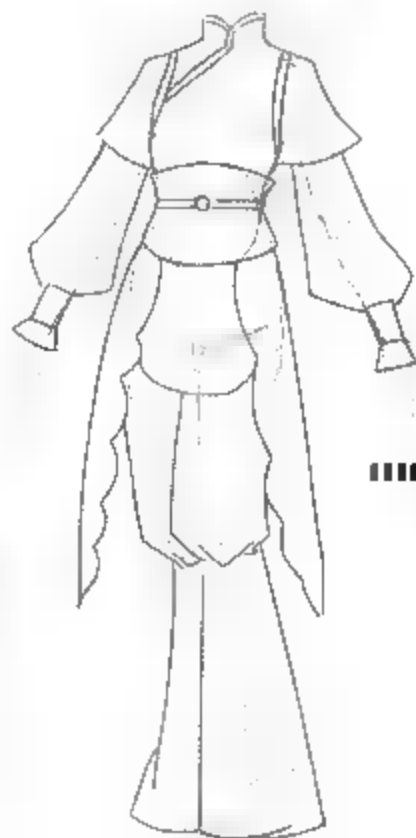
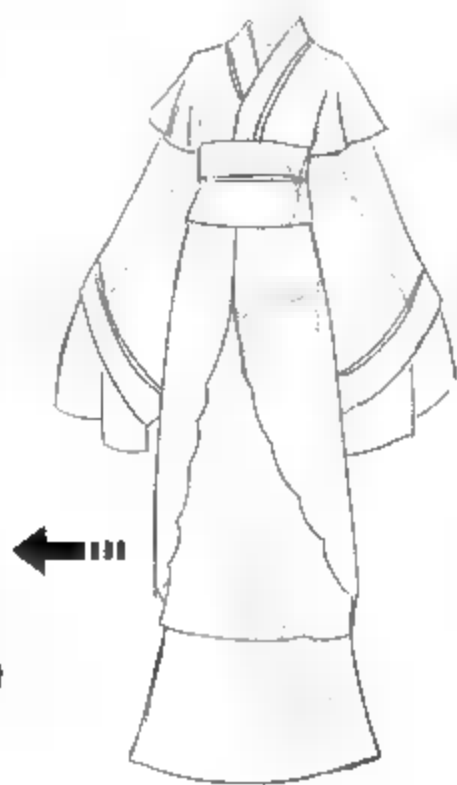
改变衣袖的造型

将简单的单层曳地长裙变成带有花边的多层曳地长裙。

改变裙摆的造型

将人物的头发放下来，拉宽衣袖，增加衣服整体的层次后，可以达到人随风动、薄衣翻飞的飘逸效果。

调整后的飘逸造型

其他女性飘逸造型

闺中小姐式的飘逸重点表现在衣饰的华美和宽大上，采用柔软的细线描绘肩部和小腿部向下垂的衣边，让它产生一种衣纱单薄，随时会飘起的轻柔感。在衣袖和裙摆处采用宽大的造型处理，这样衣物就会随着人物的动作而飘动，更加能够凸显人物的整体飘逸感。

闺中小姐式的飘逸造型

女侠客的造型不像闺中小姐的那样繁琐，衣物的装饰也没有那么复杂，她的飘逸感主要表现在衣物上垂落的布料。为了便于行动，女侠客采用裤装造型，裤子的下部散开呈喇叭状，长达地面，产生出和裙子同样的曳地效果，使人物看上去十分飘逸。

女侠客的飘逸造型

让男性人物更加飘逸

改变发髻的造型，让它变成富有动感的垂髻。为人物添加前发并将耳朵两边的头发束起放于身前。

改变头发的造型

将完全束起的头发放下一部分，披于脑后，会使人物更有随性的洒脱之感。

传统造型的古代男性

改变服饰的细节造型

增加衣服的层数，使衣服层层叠叠，这种穿着会使衣物随着人物的动作而产生更多的动感。

改变剑的造型

调整后的飘逸造型

其他男性飘逸造型

古风男性的飘逸除了表现在随风招展的长衣长褂上之外，还要在衣装的造型上进行一定的处理。例如左图所示，在服饰的肩膀位置交叉披挂类似于马甲的装饰条带，将护腰带进行一定的改造。其他的地方按照传统的宽衣长袖造型处理给人眼前一亮的感觉。

男性剑客的飘逸造型

现代的造型往往是在传统造型的基础上进行一定的改良。传统的长袖长褂虽然可以表现人物的飘逸，但全部都拖拖拽拽未免显得拖沓。我们可以将袖子部分进行简化，使得整体造型有松有紧，更有飘逸的感觉。

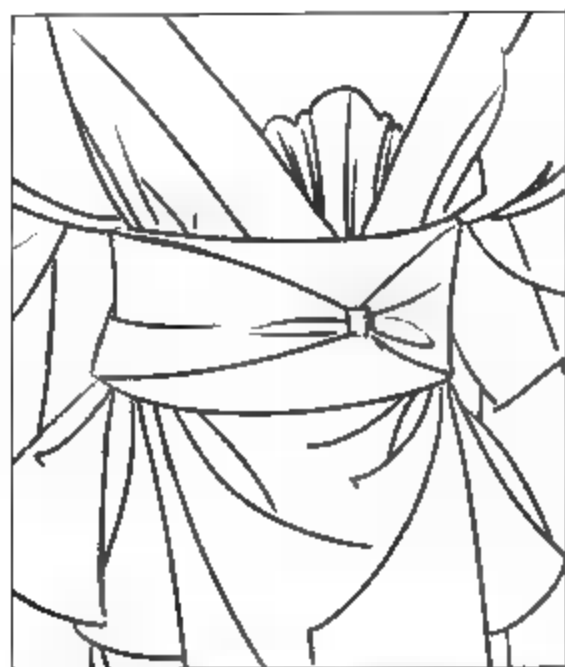
书生的飘逸造型

凸显人物的形体

中国古代的服饰多是长袍大褂层层披挂在身上，和现代的服饰比起来显得过于臃肿。我们可以通过减少让人觉得不适的臃肿感，来凸显出人物的形体。

凸显出女性人物的形体

女性传统造型

可以露出女性修长颈部的大开领

腰部采用较宽的腰带系结，更能展现出腰的纤细。

利用腰带凸显腰部的线条

传统的宽厚服饰如果处理不当，很容易会将人物的身材曲线破坏而显得臃肿。为了避免这个问题，我们可以利用现代人的眼光和手法对服饰进行一定的外形调整和修改，让人物的身材完美地呈现出来。

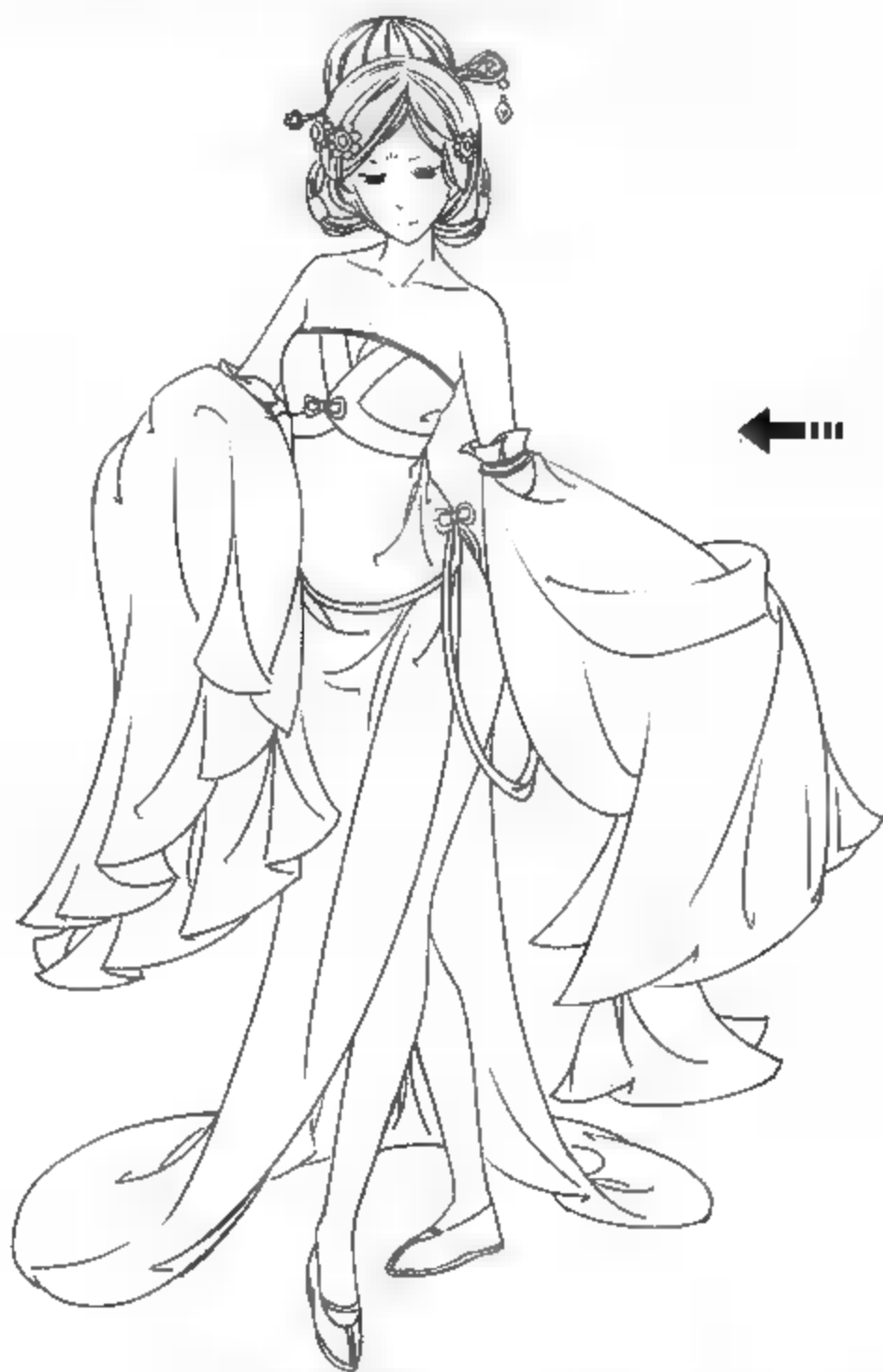
衣袖的材质采用透明的[illegible]纱，既能表现出衣服的轻柔，又有一定的现代感。

袖子做半透明化的处理

将裙子开叉，使得人物在行走时会隐隐露出腿部，更能展现出人物的优美形体。

将裙摆做开叉的处理

调整后人物的完美身材展现无遗

其他凸显女性人物形体的造型

这是一个舞者的古风造型，为了便于舞者的动作而将衣裙的一边做开叉处理。要展现人物的身材就必须要将最容易显露身材的地方进行紧身化处理，我们将人物整个肩膀部分露在外面。长而宽的半袖和拖地长裙都展示出人物的古风韵味。

显示女舞者的曼妙身材

带有神话韵味的飞天造型，用收紧的方式处理人物的躯干部位，衣服在人物的胯部展开，将人物的曲线表现的更为夸张。

显示人物身材的飞天造型

飞天造型是古来就有的造型，我们根据其造型特点进行一定的艺术加工，将原本是长裙的部分改成了半截[illegible]裤，除了便于动作之外，也使人物的身体曲线更加明显地展现出来。

凸显出男性人物的形体

男性的传统造型多以长袍为主，穿在身上会自然形呈一个上小下大的正三角形，弱化了男性的倒三角形形体。

加强人物肩部的装饰，增加肩膀的宽度和厚重感，使男性感觉更加孔武有力。

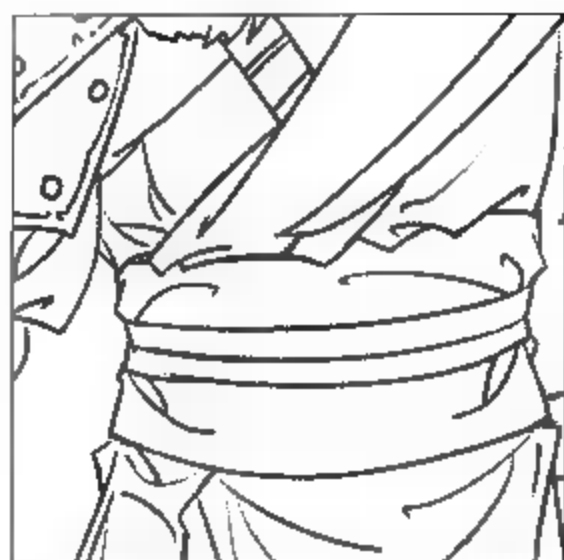
男性传统造型

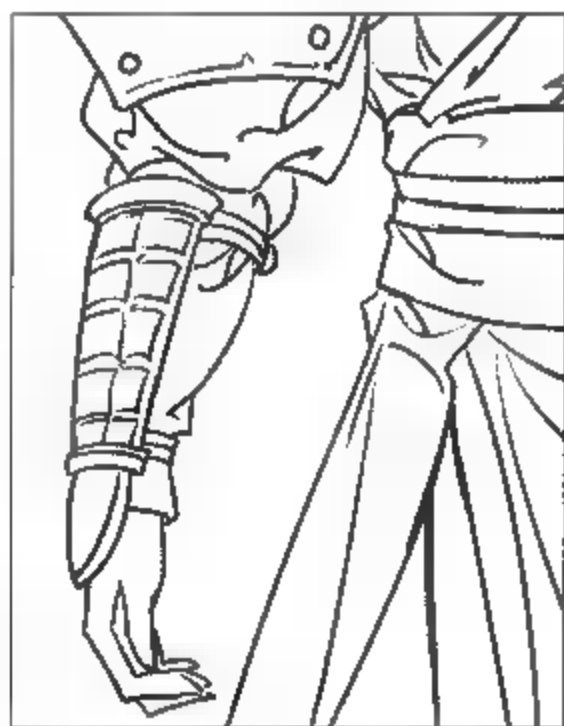
通过衣服增加肩膀处的宽度

通过对男性肩部进行装饰来增加肩膀的宽度，例如毛领和皮革制成的护肩，以及翻起的衣领都能达到增加肩膀宽度的效果。

根据现代人的眼光对人物进行调整后，将人物本来倒三角形的身材充分表现出来，使人物更具魅力。

调整后的人物更显男子气概

宽边腰带可以将衣服归拢在腰部，不会因为衣服的肥大而使人物显得邋遢。

利用宽腰带将衣服归拢在腰部

金属护手除了可以表明人物的身份、职业等，还可以在造型上起到将宽大的衣袖收拢在一处，使人物更加干练的作用。

金属质感的护手

鞋子和其他部分的装饰比起来要显得简单得多。

简单的厚底靴

其他凸显男性人物形体的造型

要表现男性的体形，利用短款打扮来表现最为适合。不管什么样的男性服饰都会在肩膀处进行装饰，使人物的体型犹如一个倒三角形。相对于宽袖长袍，男性穿上别致的半长袍样式的服饰会更显身材，更有男性魅力。另外，带有护腿的靴子将腿型充分地展露出来，使人物显得更加精神。

利用半长的衣袍表现男性体形

在现代人的眼光看来不对称的美显得更具动感，更有灵性。我们将古代传统的服饰按照不对称的样式进行修改调整，使人物就算是直直地站着也具有动感。不对称的服饰一方面保持了古风服饰的特点，另一方面又加入了现代的审美，使人物的形体在服饰的衬托下半隐半显，更具个性。

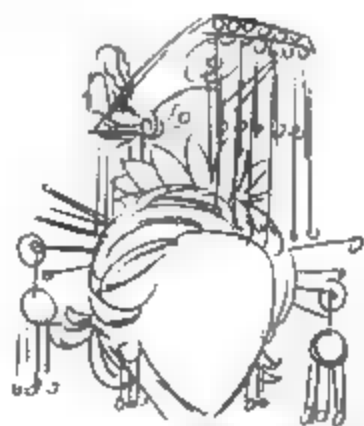
利用不对称的服饰造型表现男性体形

夸张人物的身份地位

在古风世界里，越是身份地位高的人物，在穿着上就越是华丽。我们可以利用这样的特点来为自己笔下的人物绘制华丽的造型。

高贵庄重的女皇

传统的女性造型多倾向于雍容华美。这样的造型会显得女性过于柔美而缺少了女皇应有的霸气。

女皇的头发简单地盘于头顶，在发髻上简单地插入花饰仅仅表现出了女性的雍容高贵。

将头发全部盘起，不在头上绾发髻，戴上代表王权的皇冠，然后在皇冠的周边做一些装饰。

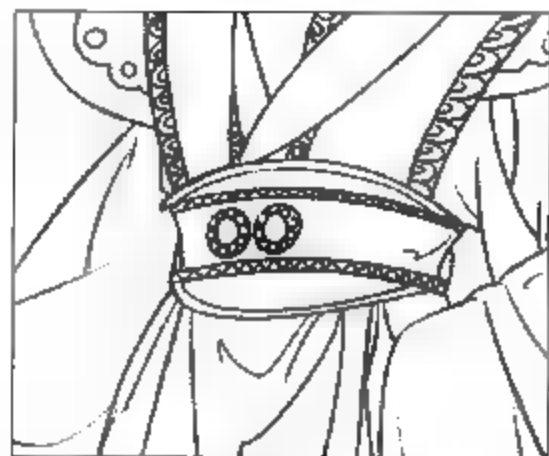
传统女皇造型

改变人物的头部造

在头上戴上代表皇权的皇冠。皇冠根据女性的特点做了一系列的修饰，为了和华丽的皇冠相配合，在后方的发髻上对称地插上各种珠花和步摇。这样的装扮使人物看上去更有女皇的架势。

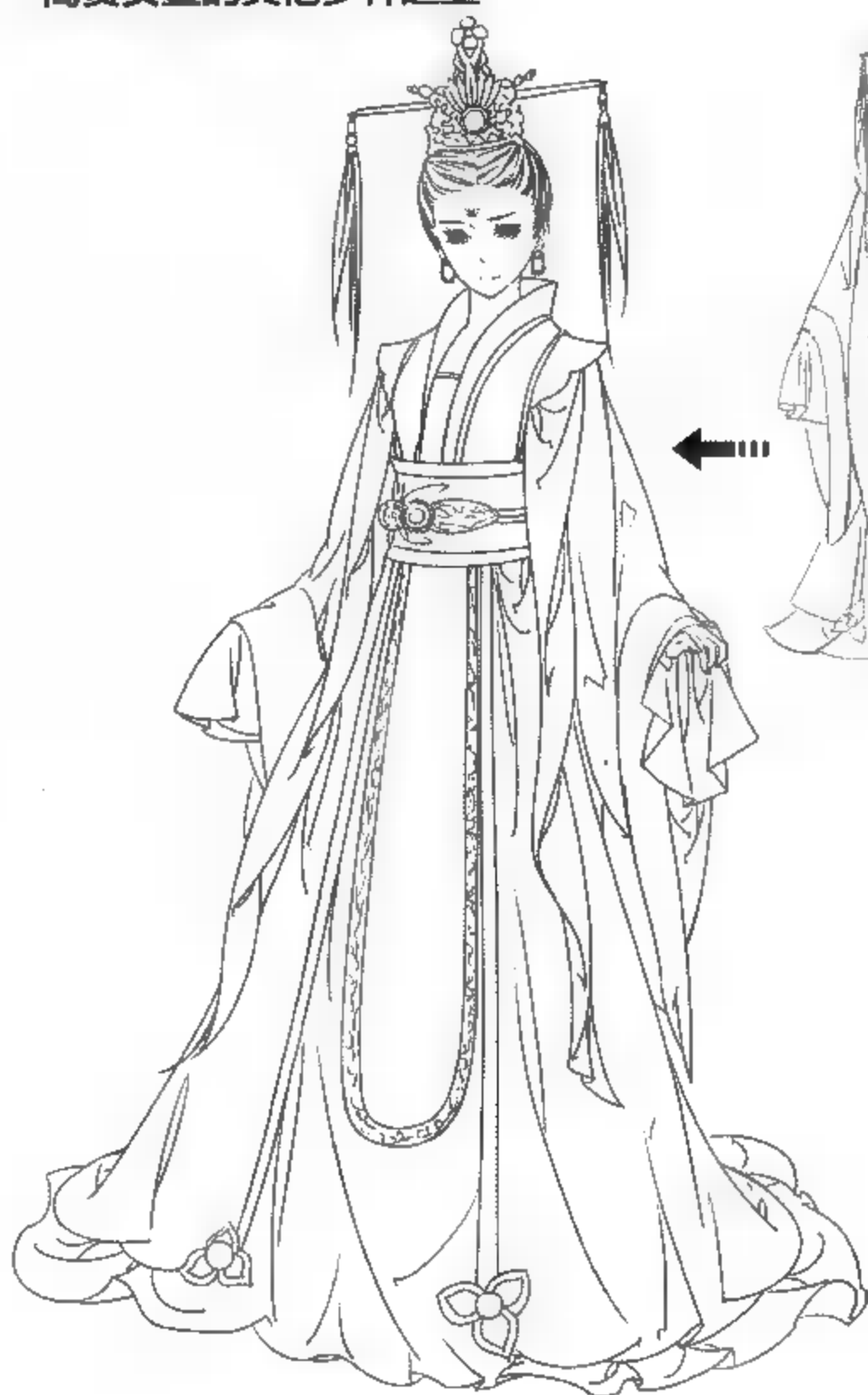
通过改变古代女性固有的装扮，将男性化装扮的元素加入到女皇的服饰中去，使女皇更具有一国帝王的威仪。

既能展现女性美又有庄严之风的肩领设计

为肩膀部分添加向上翘起的马甲，除了装饰之外，也表现出人物的威严气质。

凸显女性美的腰部装饰

腰带上镶嵌宝石和其他装饰品。

华丽而富有特色的翘头履

调整之后的女皇服饰

高贵女皇的其他多种造型

向上翘起的小马甲最能展现出女性的霸气，配合广袖长裙使人物既大气又不失女人味。

飘逸的女皇造型

利用服饰的厚重感，将翘头马甲设计成长及地面的造型，使人物看上去庄重而又威严。

威严庄重的女皇造型

勇猛的将军

传统将军造型

在原有盔甲的基础上添加虎面护肩和虎头护肩，让将军的造型更加威武。

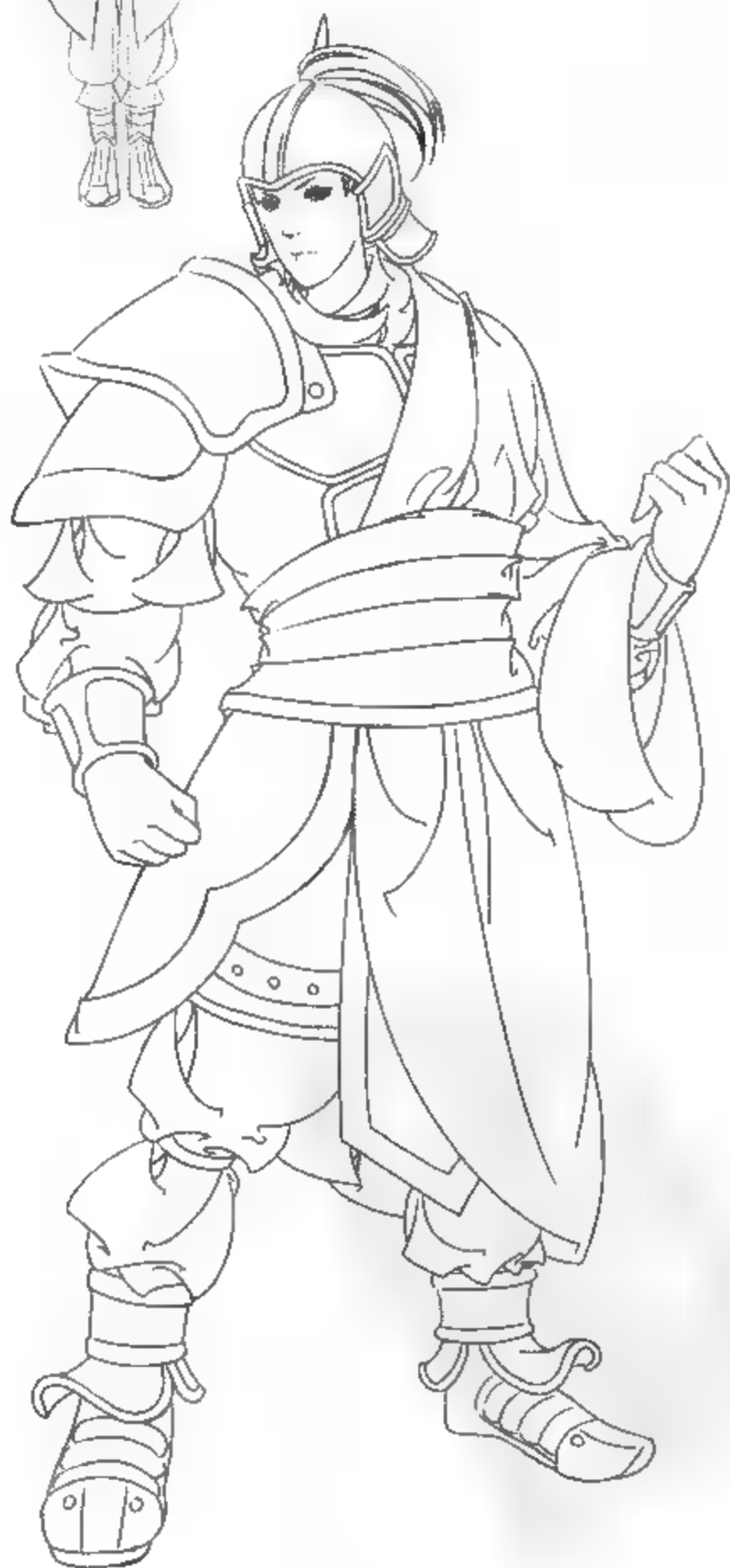
对古代的盔甲进行现代化的演绎

对传统的盔甲进行艺术地加工后，整体给人的感觉是盔甲的防护力度加强了，穿盔甲的人也比传统造型显得更加威严。

调整之后的将军造型

将头盔进行重新设计，增加护颈部分。

勇猛将军的其他[illegible]种造型

由于铠甲的特殊材质和造型，穿着的人自然会拥有倒三角的好身材。通过现代手法演绎的将军造型，肩头和胸前的金属护具被雕刻成虎头的造型，不但起到防护的作用，穿在身上也能展现出人物的威武气质。

在铠甲外面罩袍服，这种穿着方式既能表现出人物的勇猛，又能使人物看上去颇有儒雅气质。

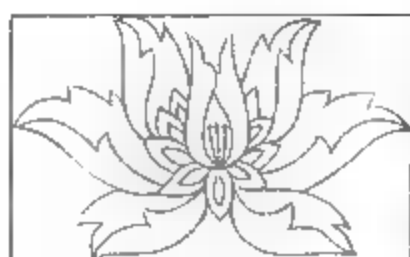
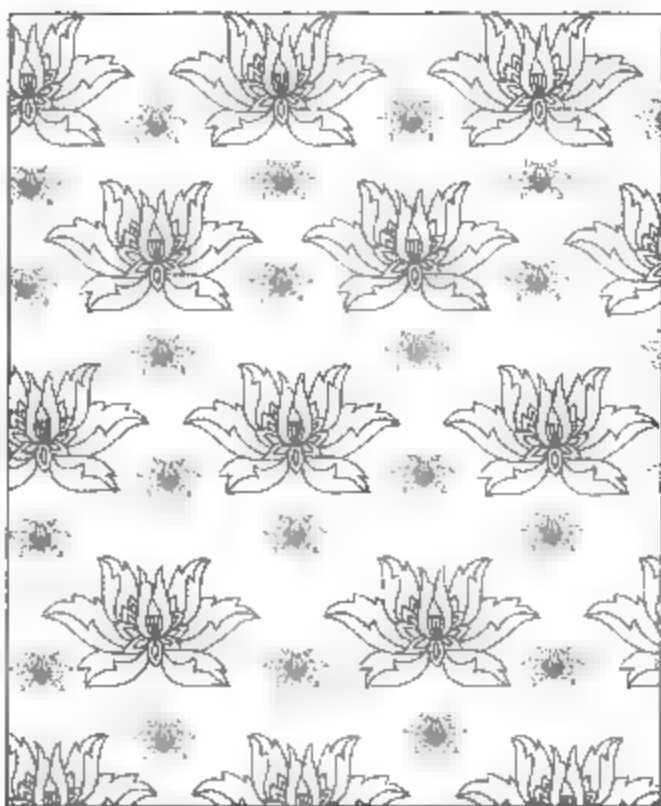
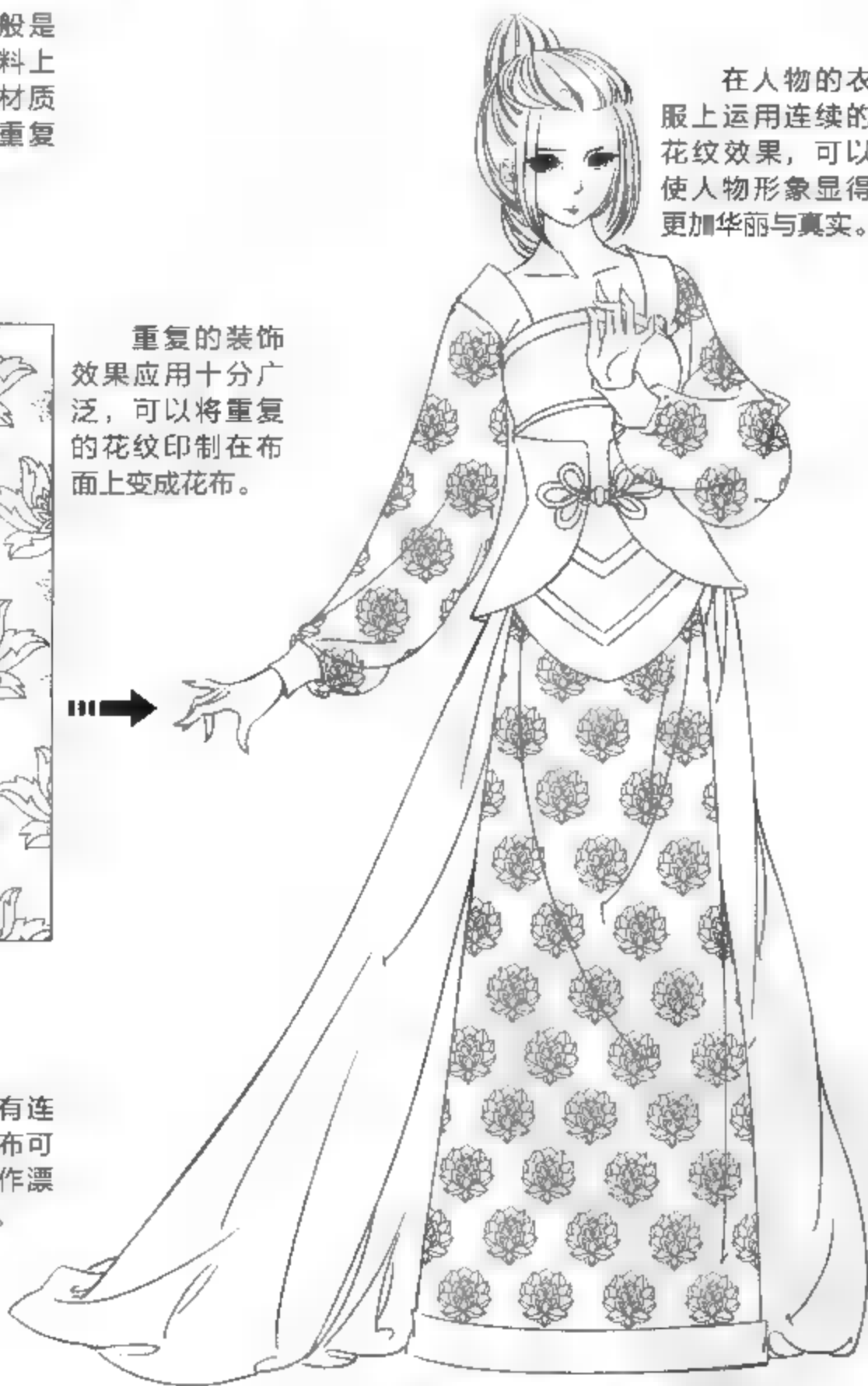
古典纹样

古典纹样是古风漫画绘制中不可或缺的装饰素材，它的使用范围十分广泛。我们不但可以将纹样直接用于人物的衣物和道具上，还可以将纹样直接用于背景，甚至于利用纹样制作古风漫画的边框效果。

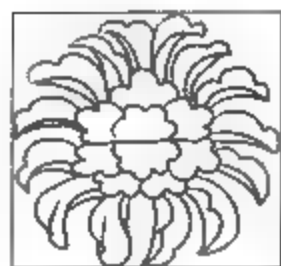
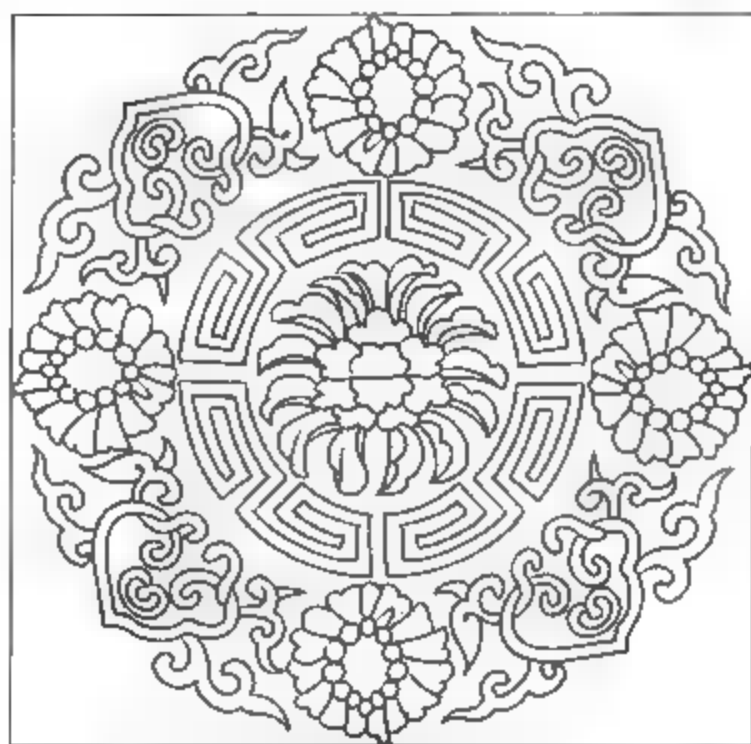
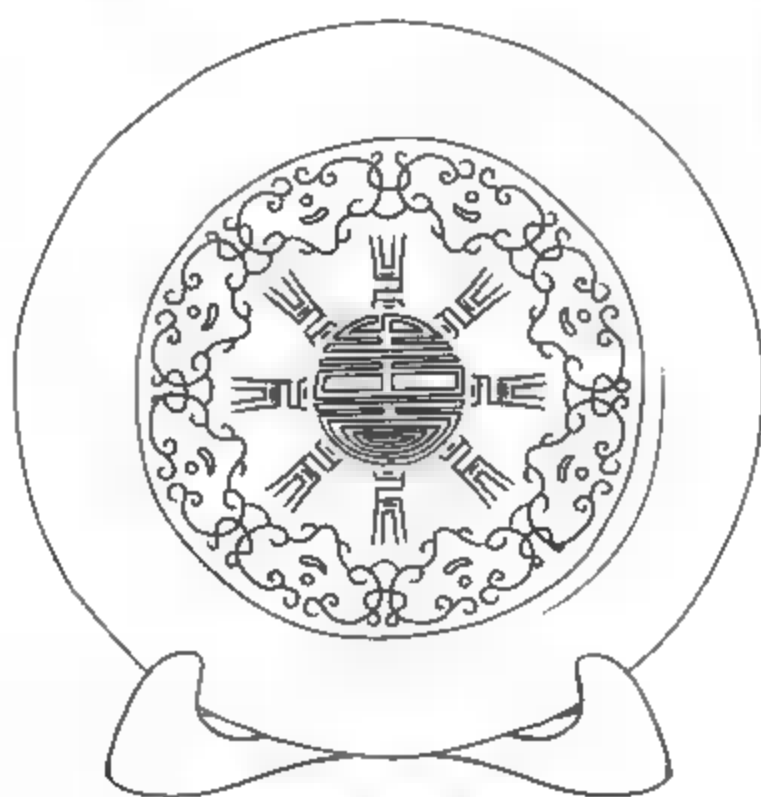
Lesson 01 认识纹样

纹样是纹理和图样的合并称谓，主要是用在提花织物上的花纹图案。主要题材分为自然景物和各种几何图形（包括变体文字等）两大类，有写实、写意、变形等表现手法。

什么是纹

纹是指附着于丝织品或其他材质上的线条状的图形或图案，泛指物体上线条状的图形或图案。纹会在布料或其他材质上反复出现组成图案，例如在衣服上反复出现的花纹。

连续的花纹用在道具上

连续的花纹用在人物的衣服上

什么是样

样也可以称之为图样，它是由花纹所组合而成的一个单独的图案，图样往往是自成一体的。例如窗花就是由多种不同的图案、花纹或文字组合而成的一种特殊图样。

三种不同的图样合成一个图样

带有图样的漆盘

将一种或几种图样按照一定的规律组合成一个特殊的图样。图样的运用十分广泛，它不仅仅可以作为道具的一个装饰纹路而存在，同样也可以绣制在布料上。

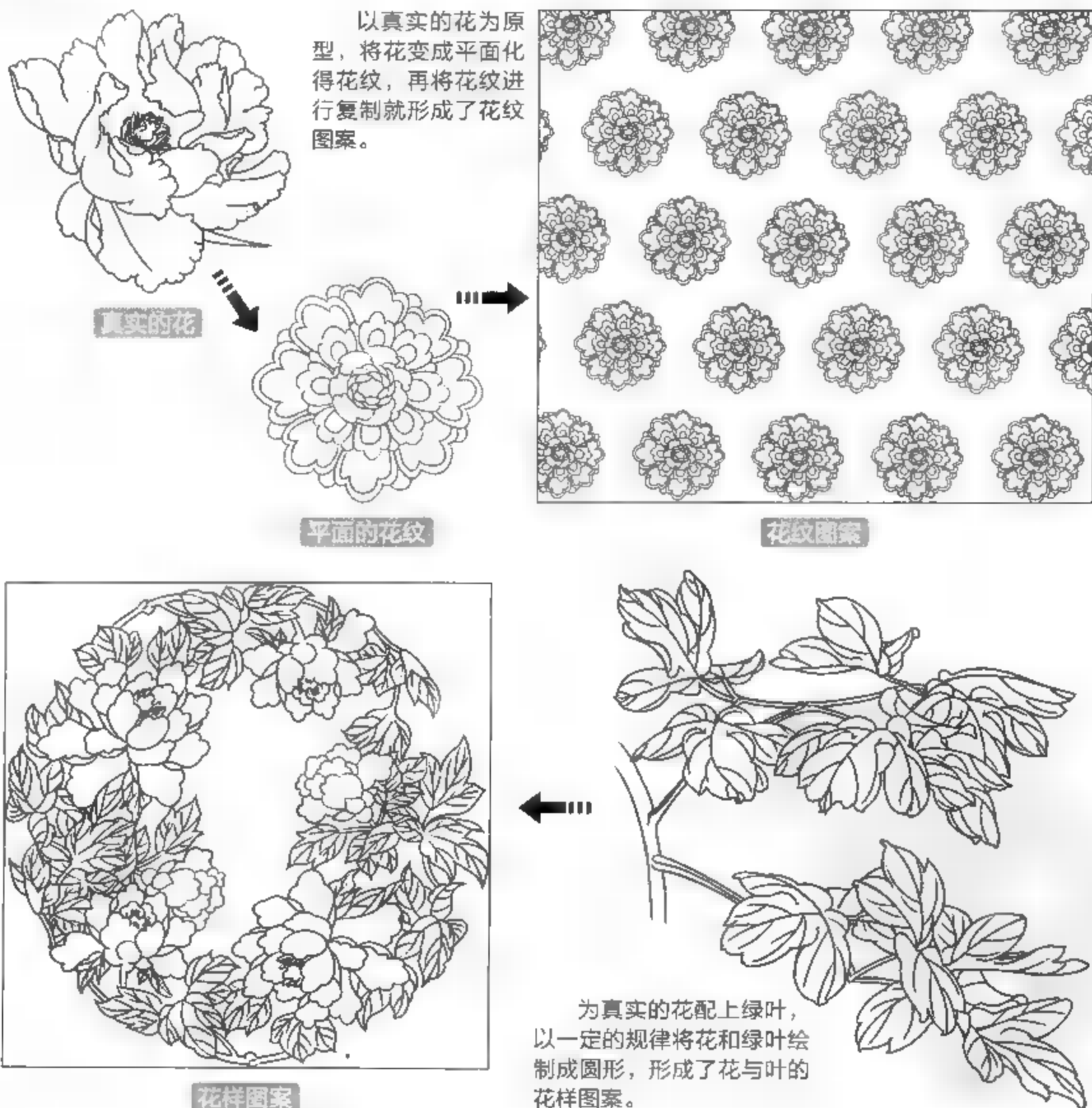
将图样用于人物的服饰上

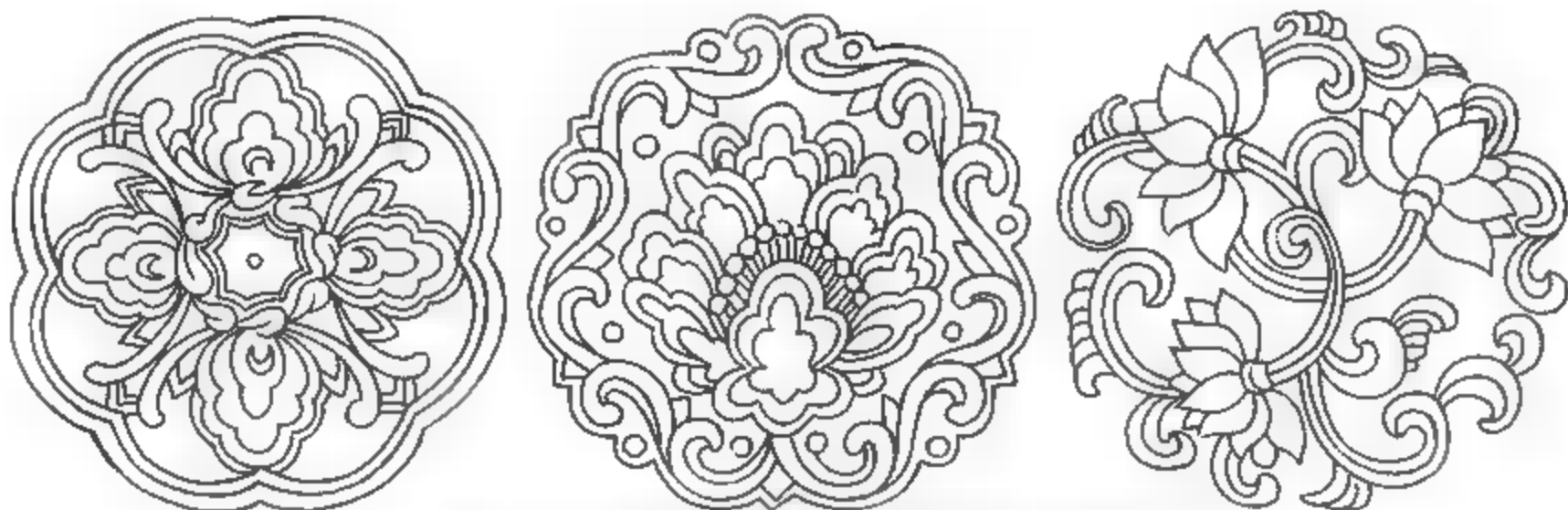
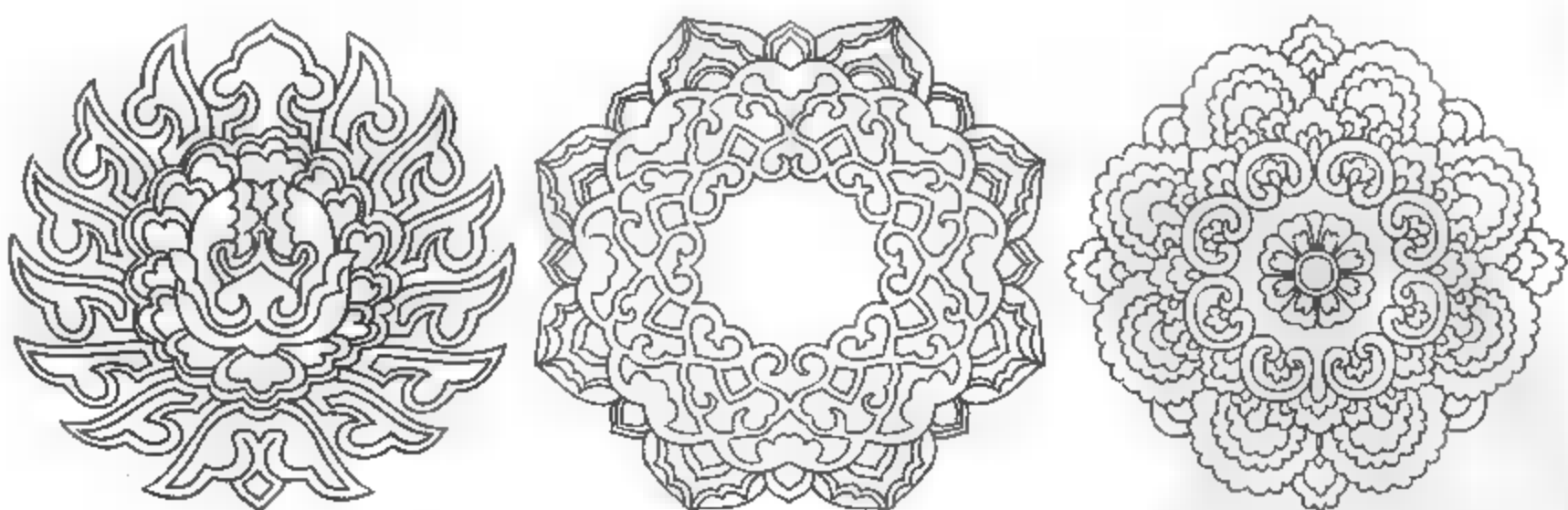
Lesson 02 纹样的种类及画法

我国古代传统图案纹样来源大致可分三类：其一，来自民间工艺；其二，来自宗教艺术；其三，来源于封建帝王、王公贵族、富豪商贾等所占用的陈设品、日用品、服饰、首饰、建筑等。

花草类

利用花草的形象来设计纹样是比较常用的方式，这种纹样多出现在布料、装饰品和陶瓷器皿上。所有的花草都可以作为设计纹样的原型。

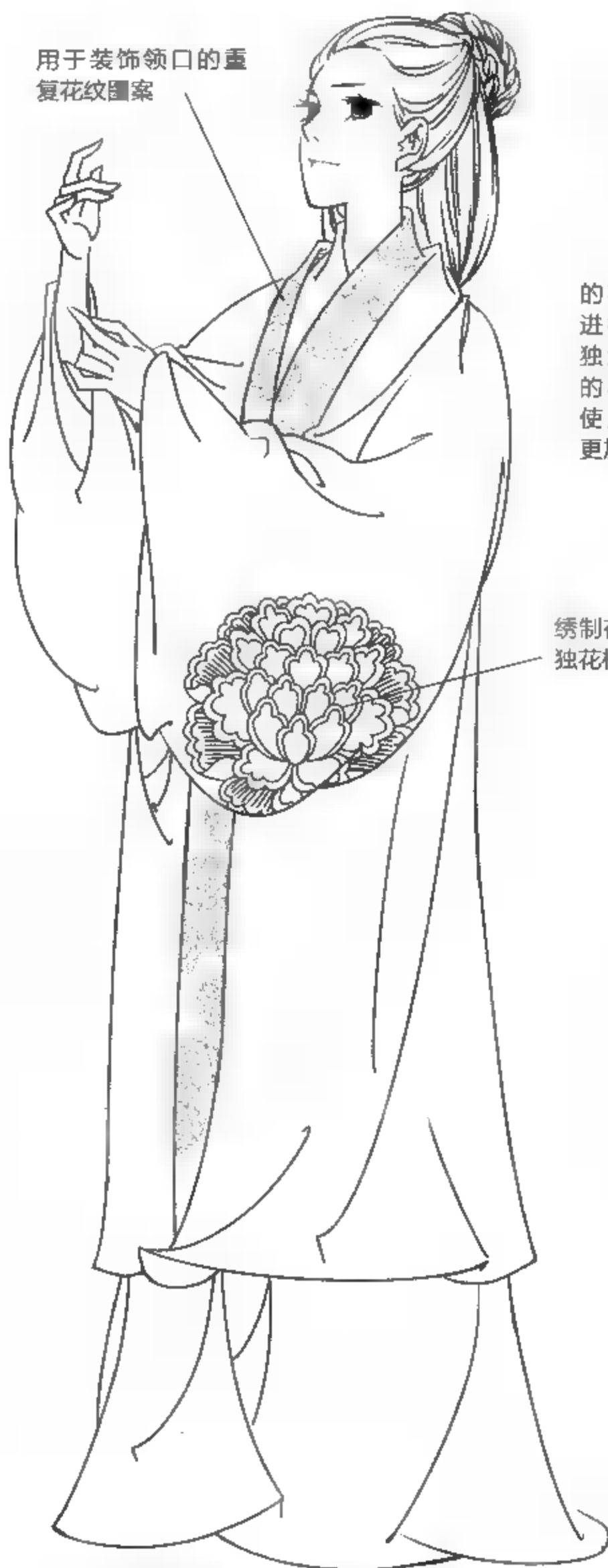
花草类纹样的画法

多种花草类纹样

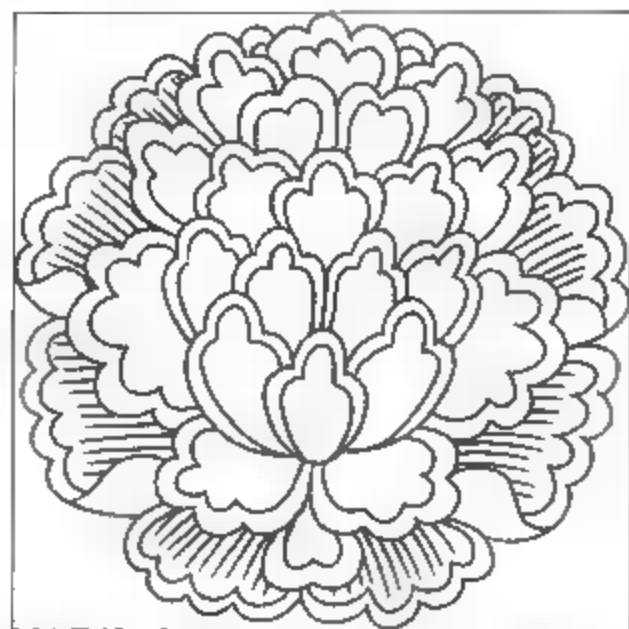
根据实体花草为原型直接绘制出的纹样

根据实体花草与几何图形相结合绘制出的纹样

以实体花草为原型进行艺术化抽象处理后绘制出的纹样

根据实体花草的形态来绘制纹样,花草的不同状态可以衍生出很多种不同的纹样。利用实体花草在一定的框架内绘制，使图形形成一种特殊的符号，这种符号可以广泛运用到各种地方。

将花草类纹样运用于人物和道具

用于装饰领口的重复花纹图案

绣制在衣袖上的单独花样

将花纹图案运用于人物身上

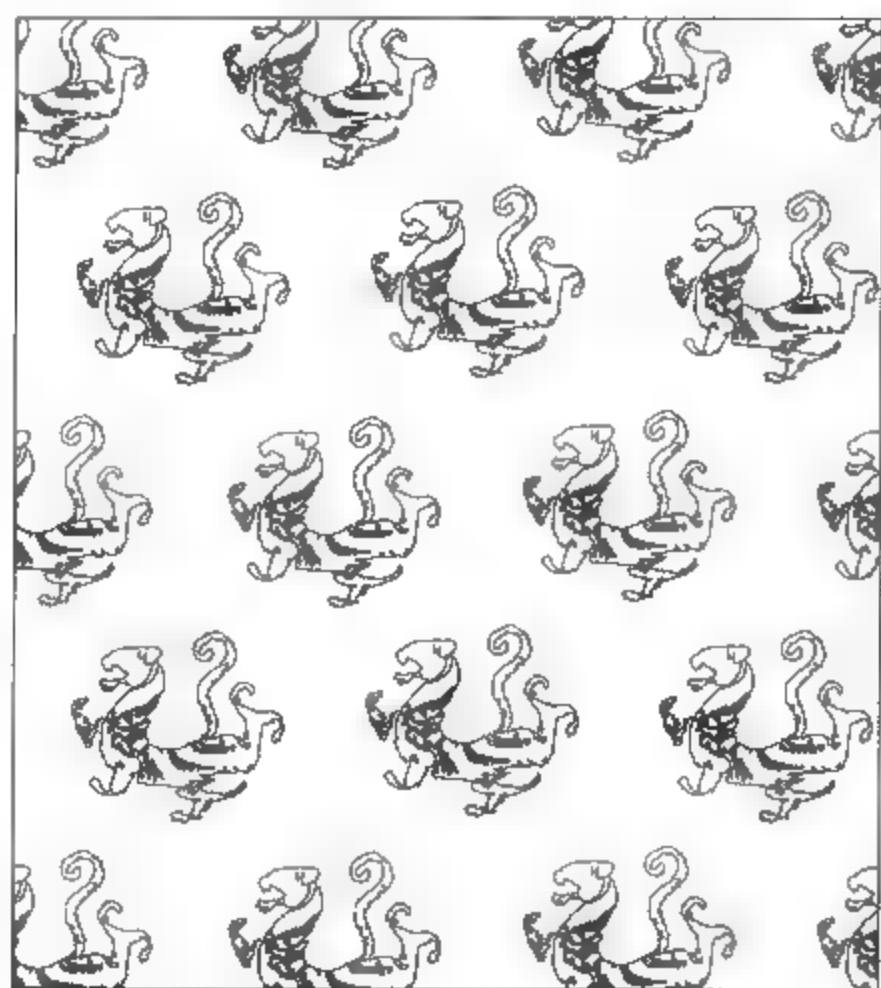
将平面化的花草类图案进行复制或单独添加在人物的衣服上可以使人物看上去更加华丽。

平面化的花纹图样

将花纹图样用在陶瓷花瓶上

花瓶的装饰一般采用单独的花样。在花瓶类带有弧度和透视效果的道具上绘制纹样时，要注意顺着道具的表面弧度来绘制。

动物类

中国古典的纹样中以动物为原型来设计的纹样占有很重的比例。古时人们会利用动物的象征意义来制作纹样，例如代表勇猛的老虎作为武将的装饰纹样。

动物类纹样的画法

多种动物类纹样

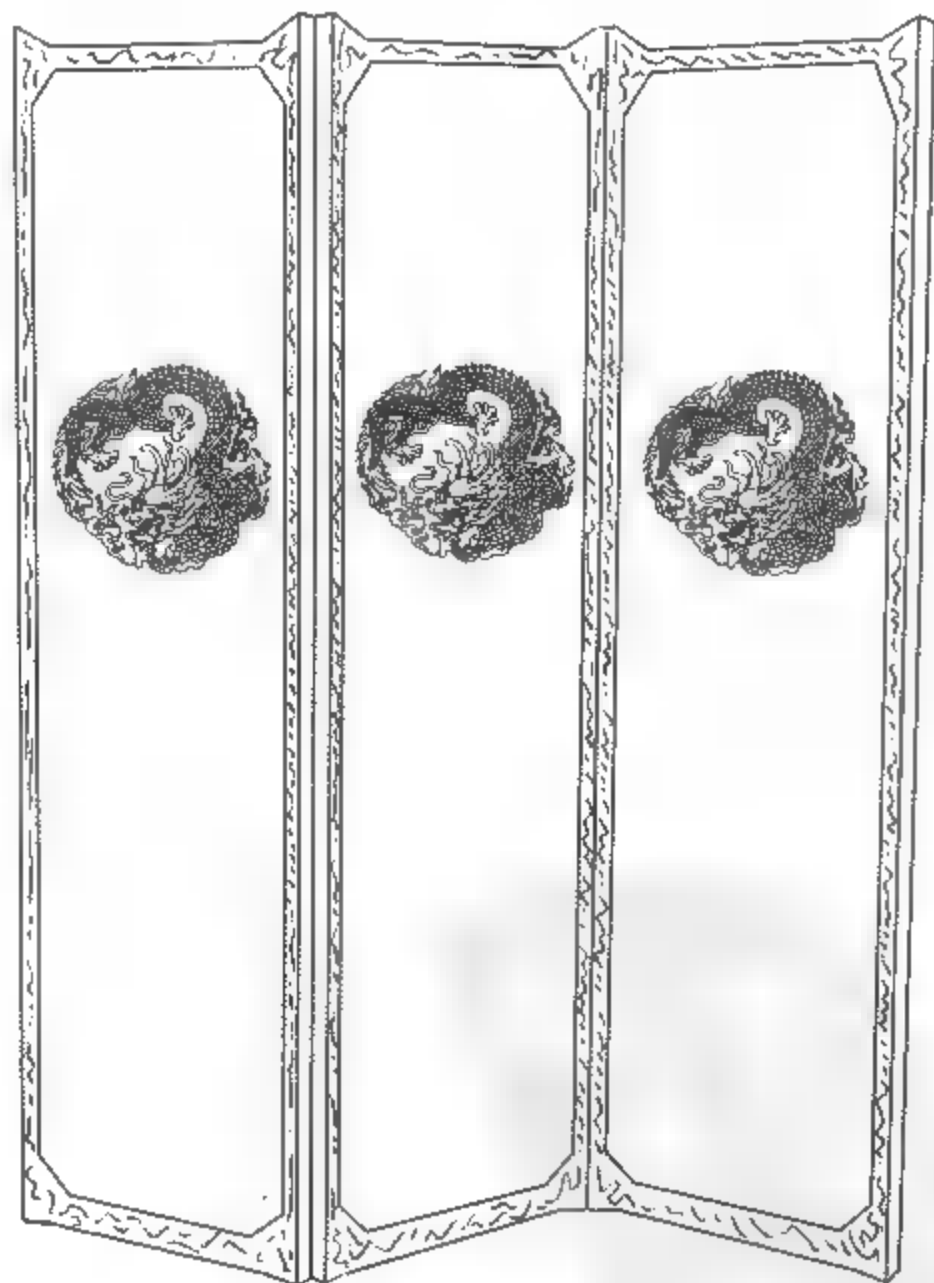
以实际不存在的想象中的动物形象为依据绘制的纹样

以实际存在的动物为原型和几何图形相结合绘制的纹样

利用真实存在的动物形象直接绘制而成的纹样

表现动物类纹样的方法有很多，最直接的方法就是将大自然中的素材绘制在一个已经确定好的框中，例如先确定一个圆形或矩形的外框，然后将动物形象绘制在其中，使它们形成一个完整的图形。还有根据神话传说和想象力相结合绘制出实际不存在的动物，以它们的形象绘制出的纹样。

将动物类纹样运用于人物和道具

平面化的龙纹图案

云[illegible]纹样用在屏风上

将动物纹样运用于人物身上

像屏风一类的大型道具一般采用单独纹样进行装饰，如果采用重复纹样也不要将重复纹样用在面积最大的屏风面上，这样会使屏风过于花哨而显得庸俗。

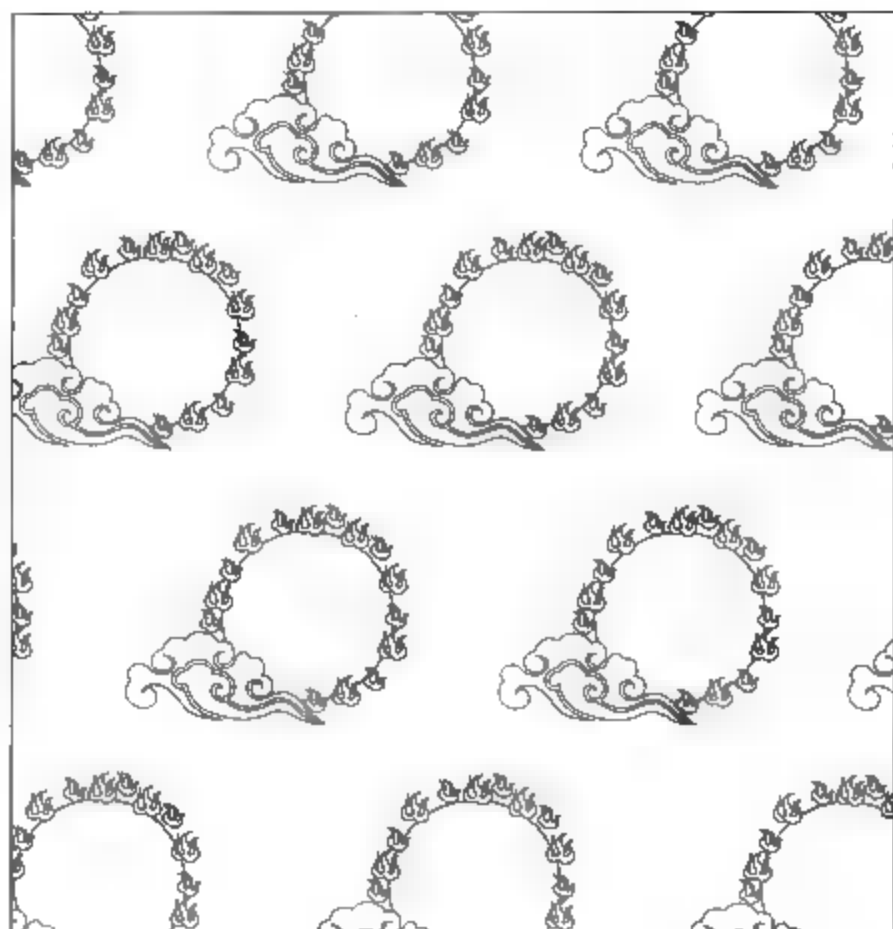
自然类

表现天气的自然纹样在古代人们的生活中随处可见，人们借助经过艺术加工后的各种纹样来表达自己对大自然的敬畏和期望风调雨顺的美好愿望。

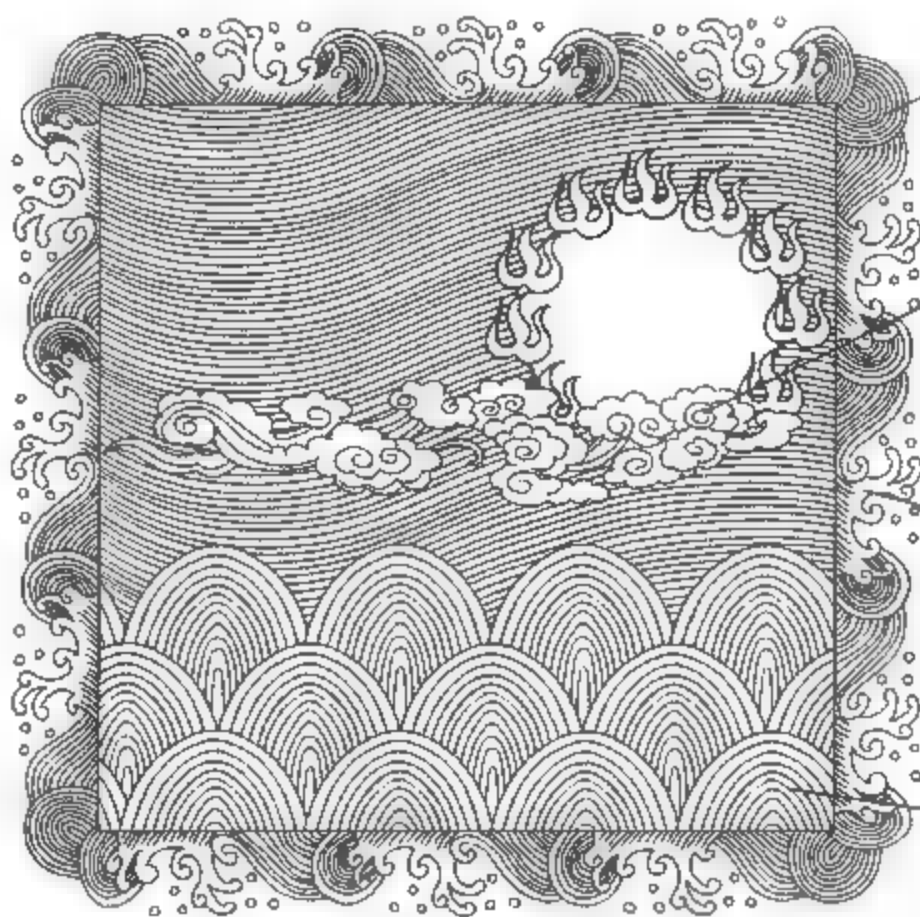
自然类纹样的画法

将真实的太阳与云朵图案进行艺术化处理变成抽象的图案，再将抽象的太阳与云朵图案进行复制排列得到太阳纹图案。

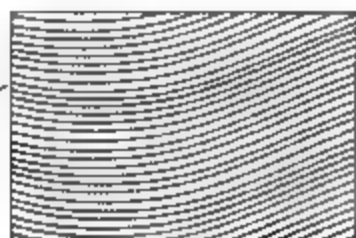
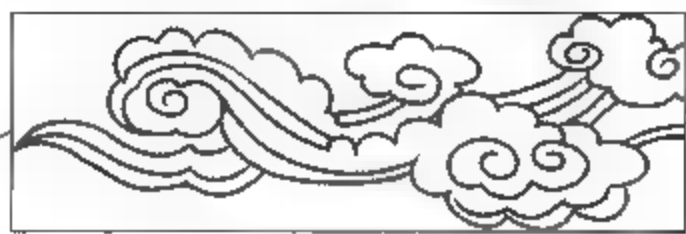
真实的太阳与云朵

经过艺术加工后的太阳与云朵

太阳纹图案

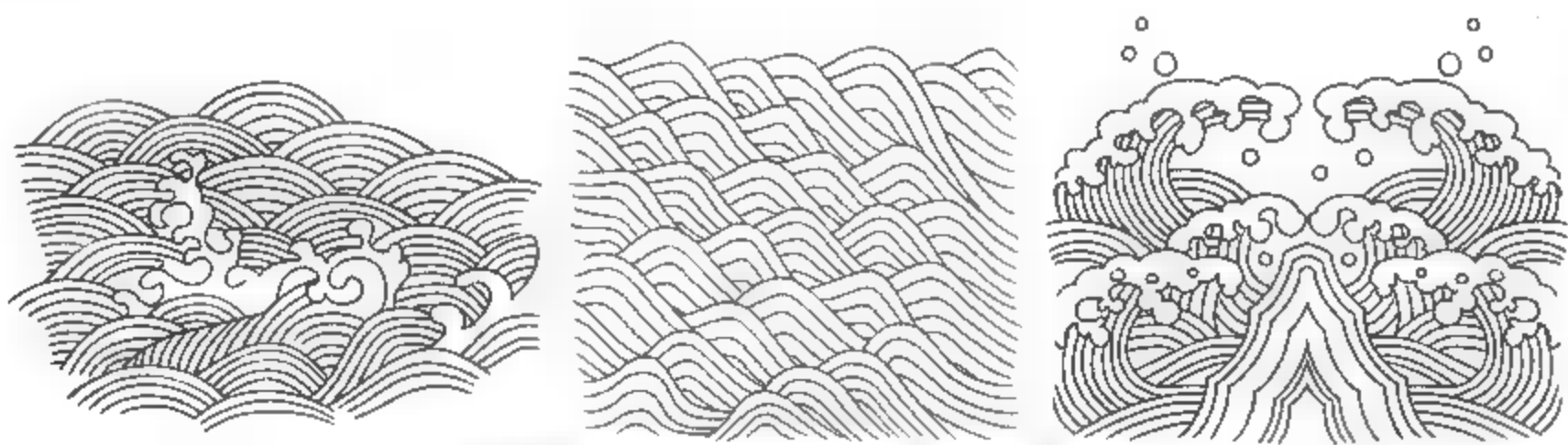
为抽象的太阳纹添加绳纹、云团图案、波浪图案、代表山峰的绳纹图案，将它们按照一定的逻辑关系进行组合得到一个独立的自然图样。

绳纹

云团图案

波浪图案

自然图样

代表山峰的绳纹

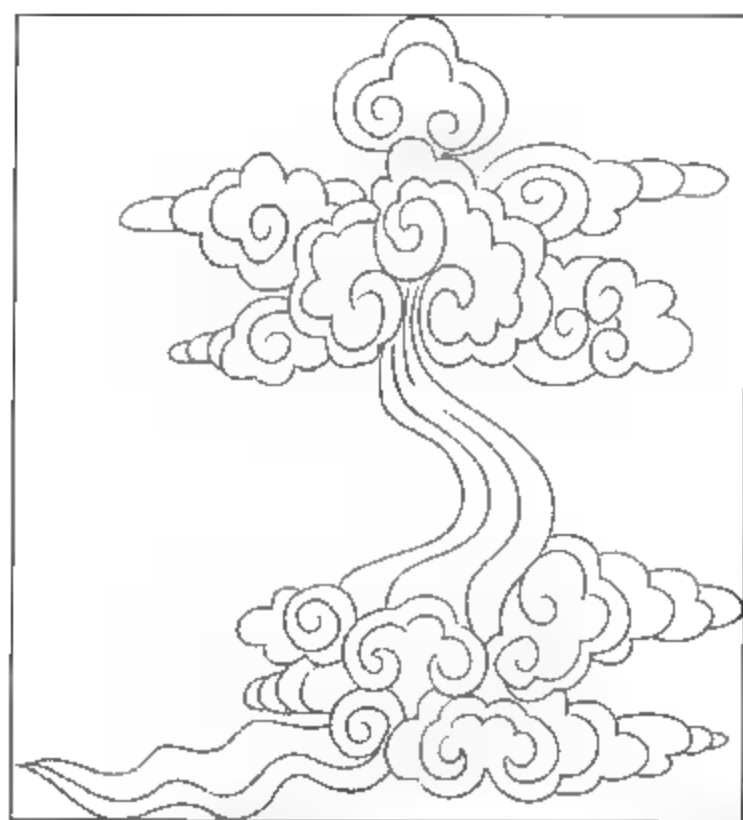
多种自然类纹样

根据云经过艺术化抽象处理绘制出的纹样

根据水经过艺术化抽象处理绘制出的纹样

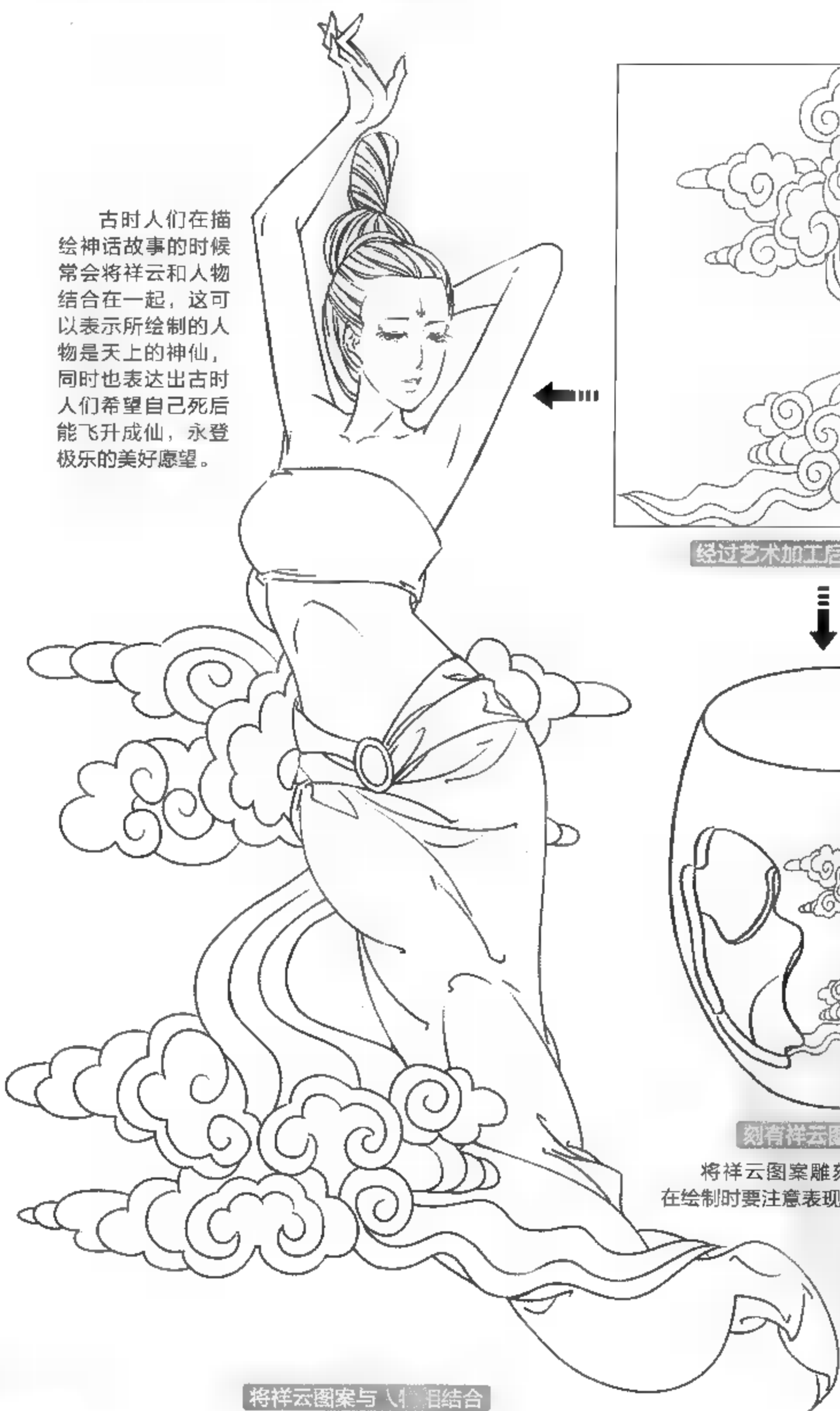
根据自然界中存在的真实景物为依据绘制成的纹

表现自然类纹样的方法有很多，最直接的方法就是将大自然中的素材绘制在一个已经确定好的框中，例如先确定一个圆形或矩形的外框，然后将花草云雨等自然物或自然现象绘制在其中，使它们形成了一个完整的图形，称之为自然纹样。还有些自然纹样，例如自然现象等，可以先用抽象的手法进行艺术化的加工，再根据一定的规律进行排列、组合而成。

将自然类纹样运用于人物和道具

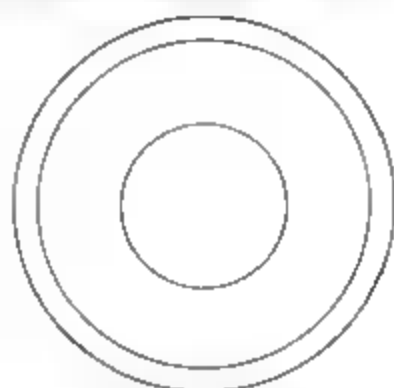
古时人们在描绘神话故事的时候常会将祥云和人物结合在一起，这可以表示所绘制的人物是天上的神仙，同时也表达出古时人们希望自己死后能飞升成仙，永登极乐的美好愿望。

经过艺术加工后的祥云图案

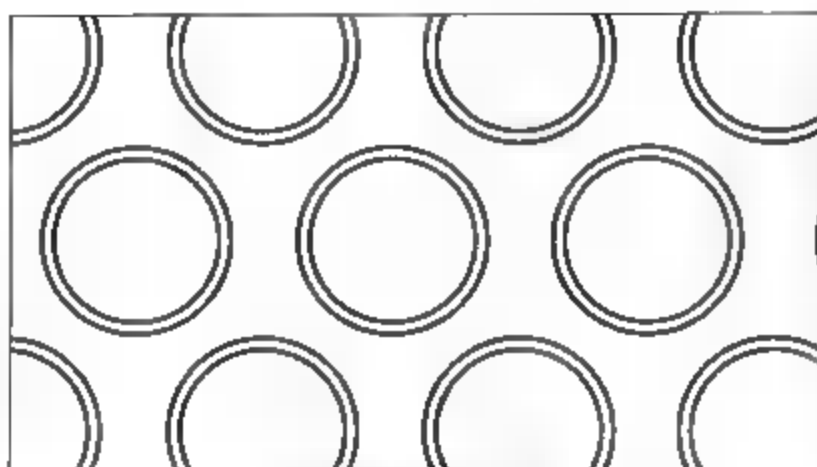
刻有祥云图案的木墩

将祥云图案雕刻在木质的家具上，在绘制时要注意表现出雕刻的纹路质感。

将祥云图案与人物相结合

几何类

几何类纹样是由一个标准图案以一定的规律不断重复而产生的特殊纹路。

几何类纹样的画法

简单的几何圆圈

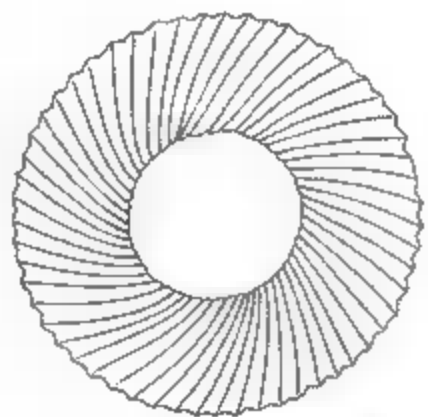
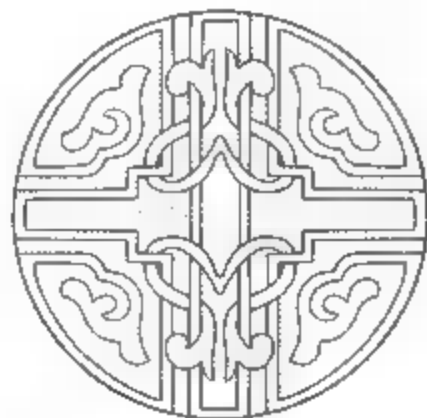
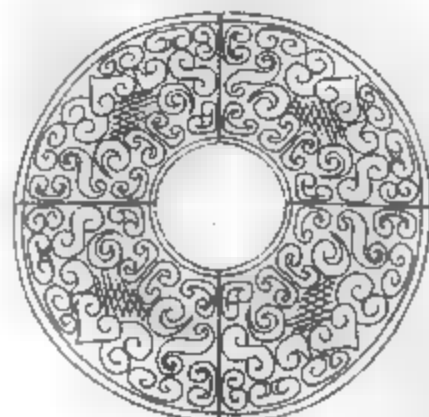
将圆环形按照一定的规律进行复制所形成的图案就形成了几何环纹图案。

几何环纹图案

环形的几何纹样

以简单的几何圆形圆圈为边框在里面加入环形的回字几何纹就形成了单一的环形图样。

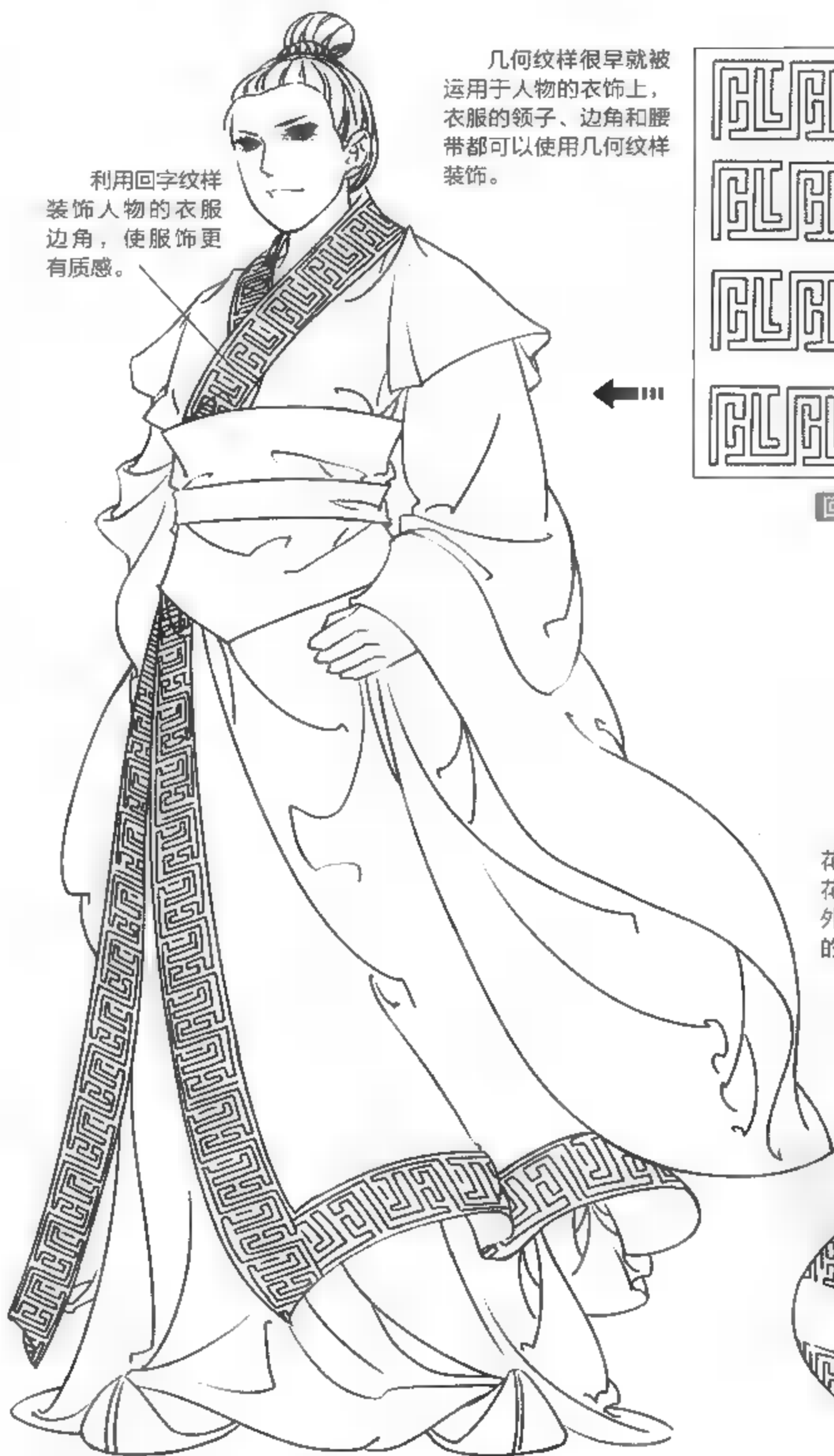
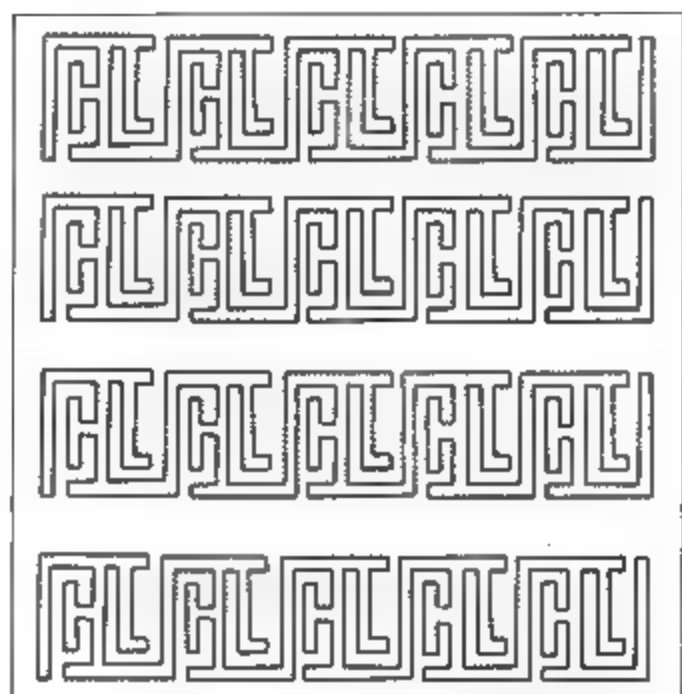
环形图样

多种几何类纹样

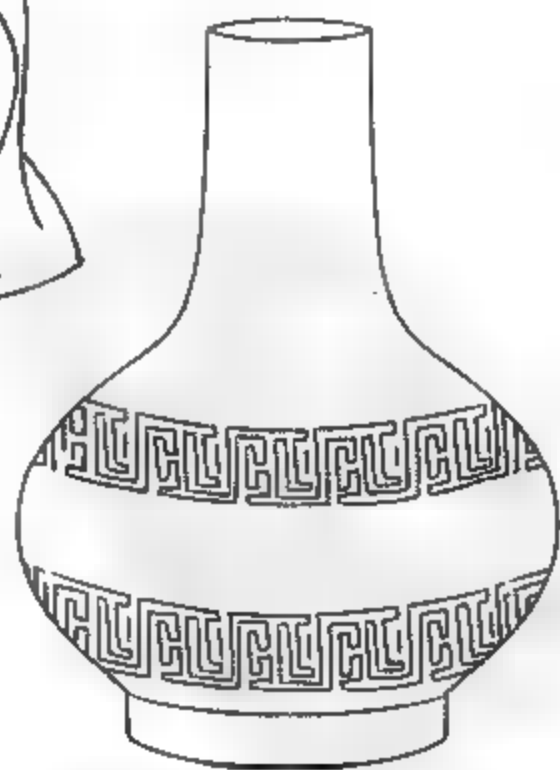
花纹和几何图形相结合的纹样

利用几何的排列方法绘制的[illegible]纹样

几何纹样的组成是比较广泛的。可以使用现实中有的事物进行抽象变形后，根据一定的规律不断重复变形，产生漂亮的几何形纹理。还可以直接用代表象征意义的符号或纹路来进行有规律地扭曲延伸而产生漂亮的纹路。

将几何[illegible]纹样运用于人物和道具

几何纹样很早就被运用于人物的衣饰上，衣服的领子、边角和腰带都可以使用几何纹样装饰。

利用回字纹样装饰人物的衣服边角，使服饰更有质感。

回字形几何纹样

将回字形几何纹样运用到花瓶上，在绘制的时候要注意花瓶的体积感，要根据花瓶的外形状态对几何纹样进行相应的变形。

将几何纹样运用于人物身上

将几何纹样运[illegible]在道[illegible]上

古风漫画中除了人物以外也有动物的身影，它们不单是为了增加漫画趣味或内容量而存在，有些时候甚至会成为漫画的主角。和一般漫画一样，古风漫画中的动物没有类别的限制，所有动物都可以成为古风漫画中的角色。

古风漫画中的动物

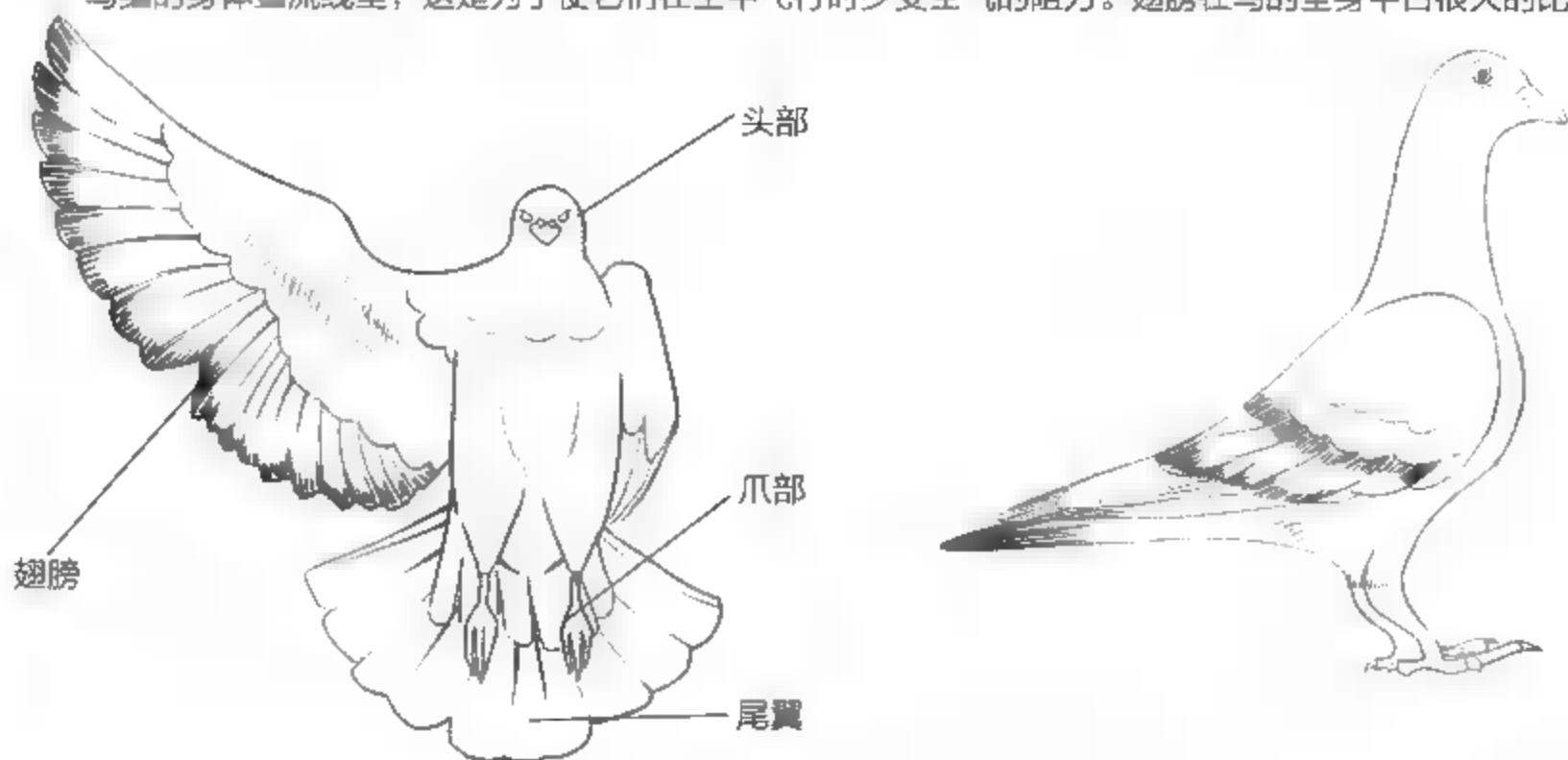
Lesson 01 鸟类

鸟类在古风漫画中的出场频率很高，因为它的外形可爱，羽毛颜色又很丰富。在古风漫画中既可以作为人物角色的陪衬，也可以作为主角占据画面最佳的位置。

鸟类的结构分析

鸟类的身体表面被羽毛覆盖，常栖息于树上，长有一对翅膀和双爪。并且飞禽的体内长有气囊，身体呈流线型，躯干轮廓显现出较圆的弧度，所以在绘制鸟类的时候可以先画一个椭圆形，以椭圆形为基准来绘制。

鸟类的静态结构分析

鸟类的身体呈流线型，这是为了使它们在空中飞行时少受空气的阻力。翅膀在鸟的全身中占很大的比重。

鸟类的动态结构分析

鸟类依靠翅膀飞翔，所以翅膀是飞禽类动物身体的重要部分，也是飞禽类动物最为显著的特征。绘制时要注意翅膀内外侧形态的区别。

鸟类羽毛的处理方法

鸟类的羽毛是很有特色的，鸟类羽毛的处理方法和一般毛发的处理方法有很大的不同。绘制羽毛的时候可以先绘制羽毛的外轮廓，将羽毛的大体形状和动态表现出来，再绘制细节。

羽毛的分布及结构

鸟类的羽毛因生长位置的不同会有不同的大小和形态。

鸟类羽毛的全身分布

单根羽毛的结构

鸟类身体覆盖了羽毛。羽毛按照一定的规律排列生长，其中翅膀上的羽毛最多。

翅膀的羽毛分布

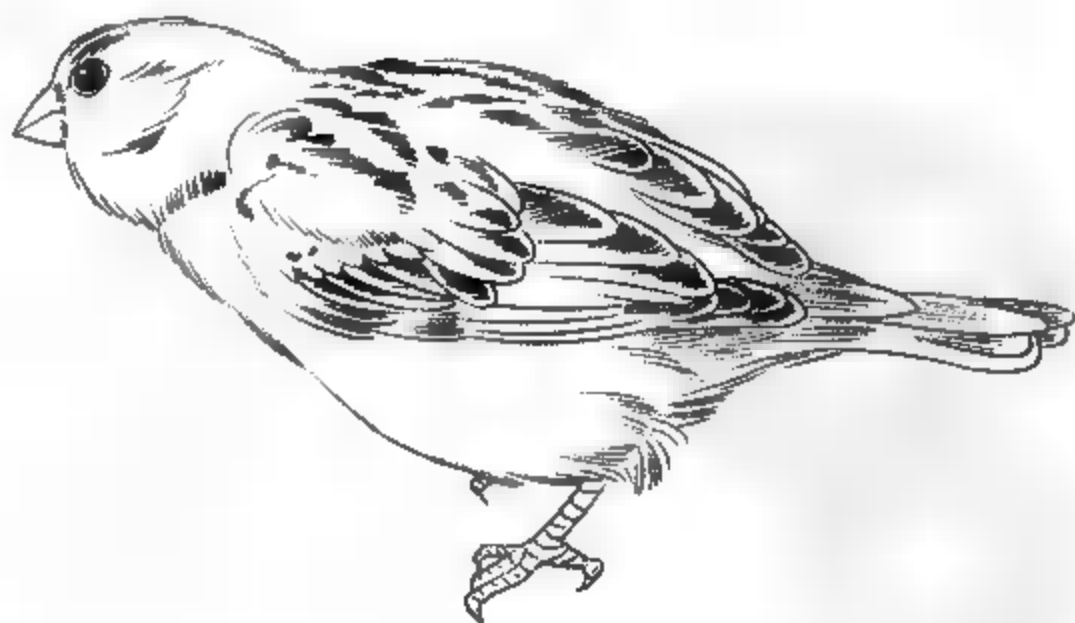
绒毛的结构

羽毛色调的处理方法

通过简单的线条描出羽毛的轮廓可以表现白色羽毛；在白色羽毛的基础上添加一些色点就变成了带斑点的灰色羽毛；将白色羽毛完全涂黑，再用白色来表现羽毛的细节就变成了黑色羽毛。

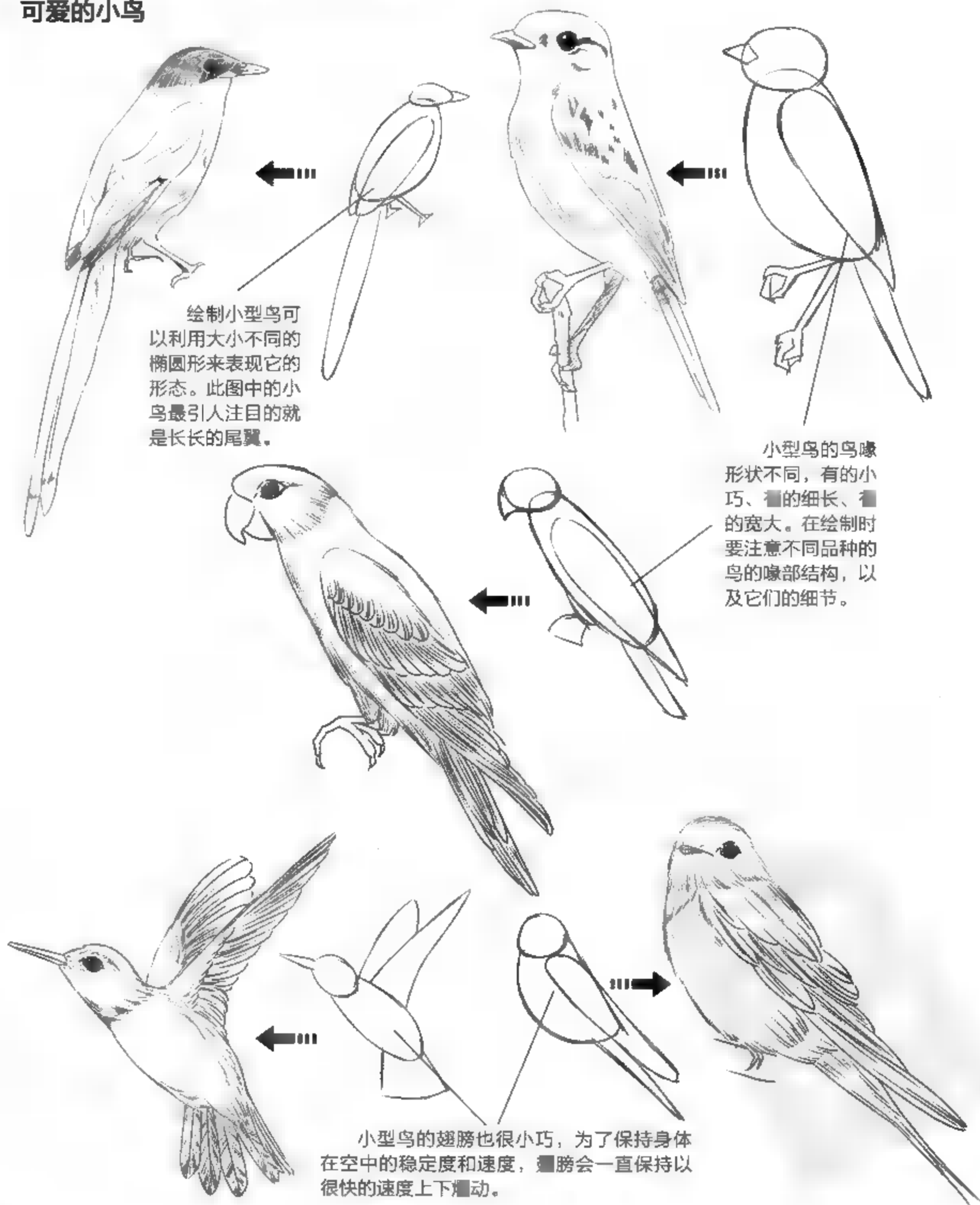
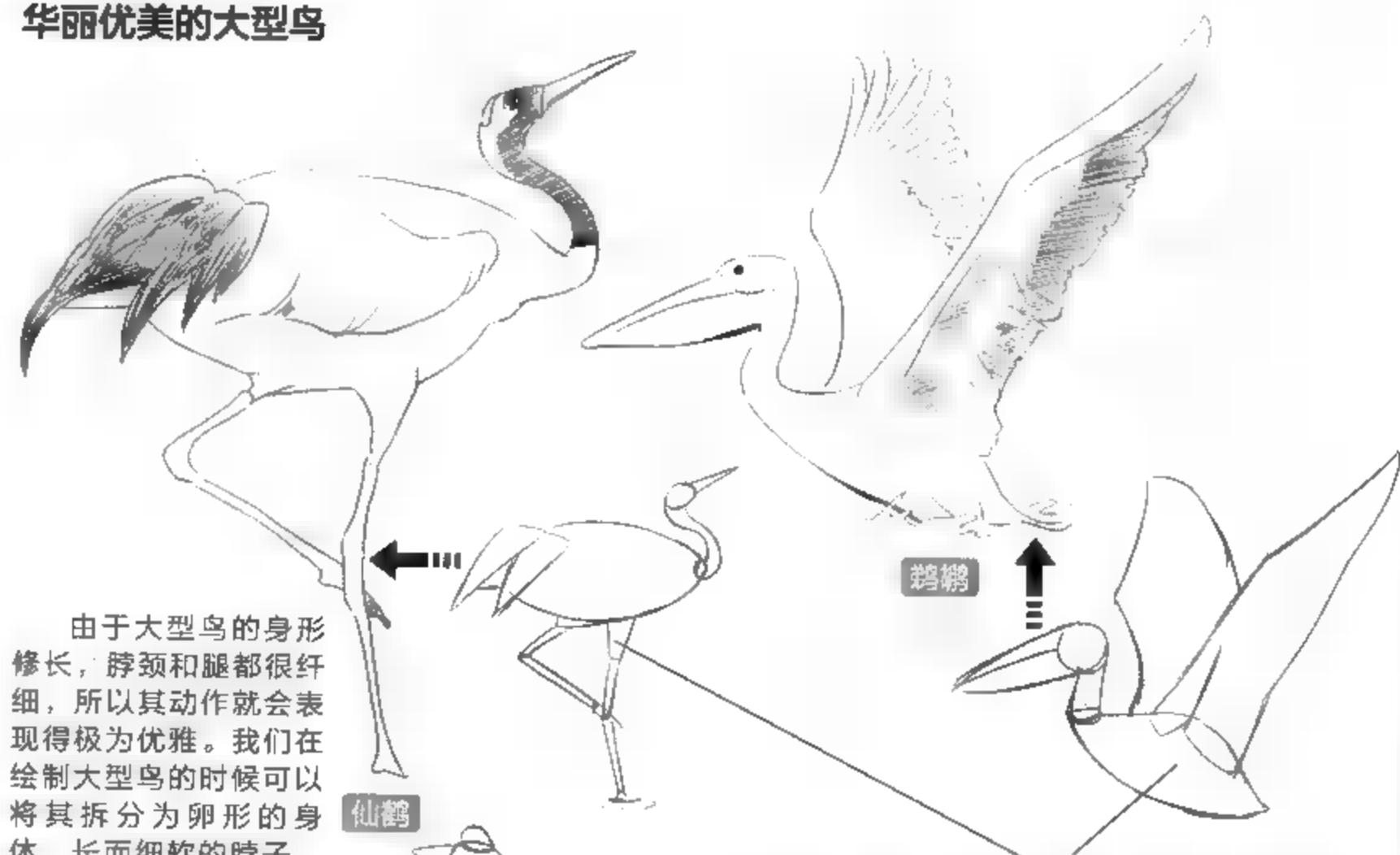
白色羽毛

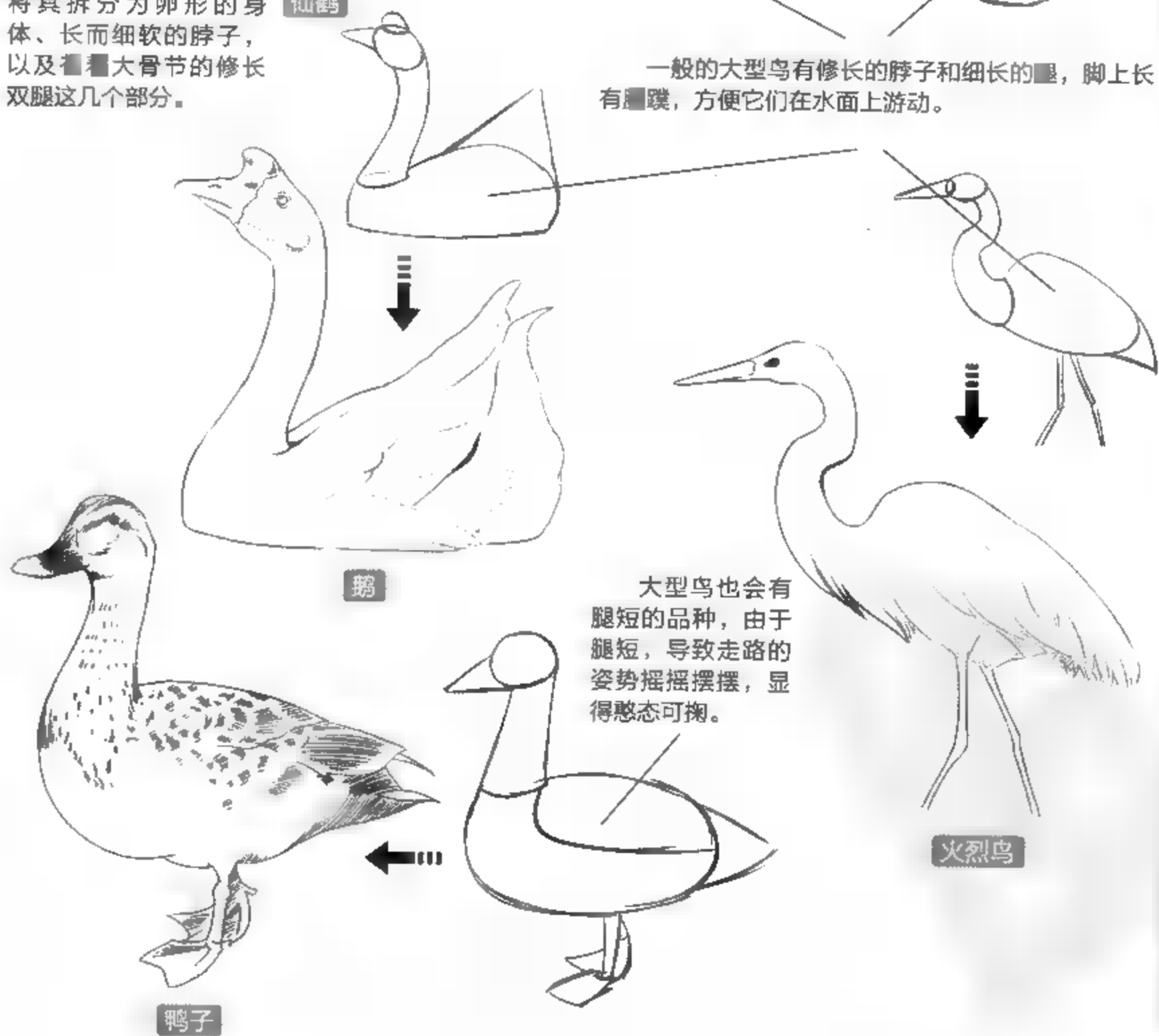
带斑点的灰色羽毛

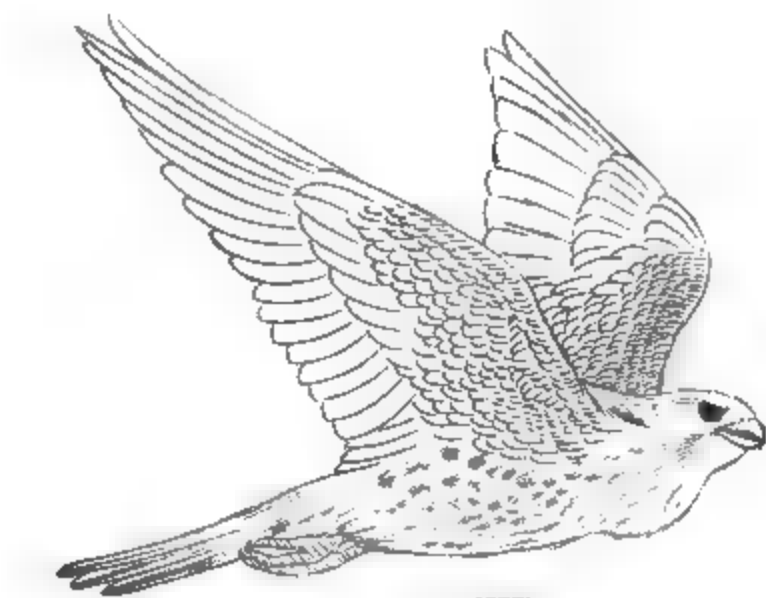
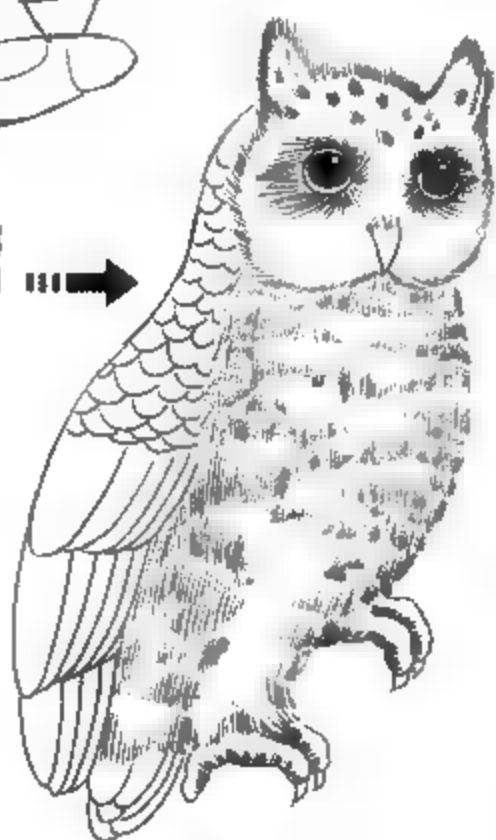
黑色羽毛

利用多种羽毛色调的表现方法来绘制小鸟

多种鸟类的画法

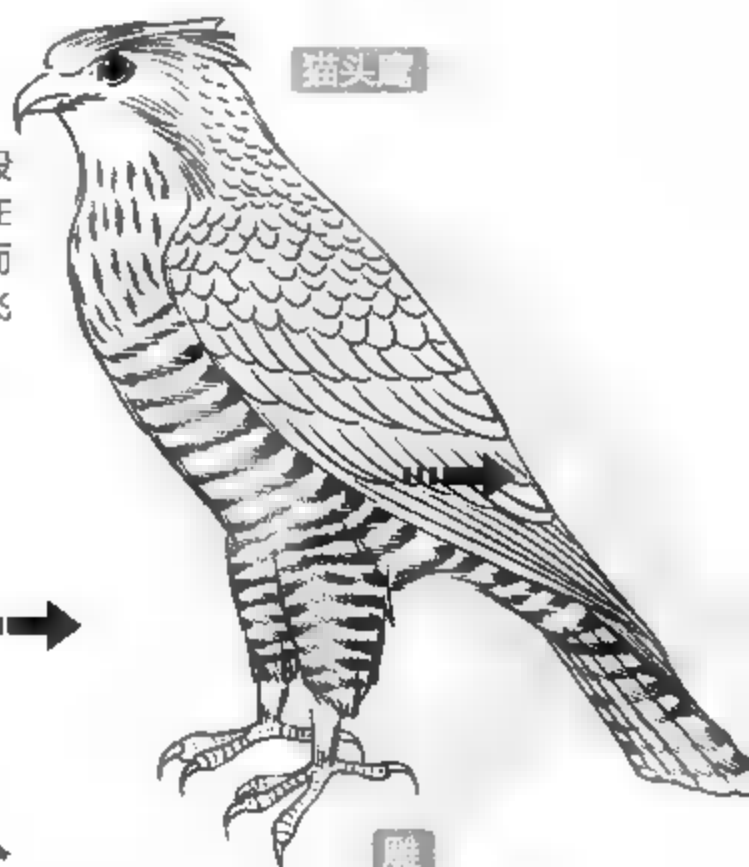
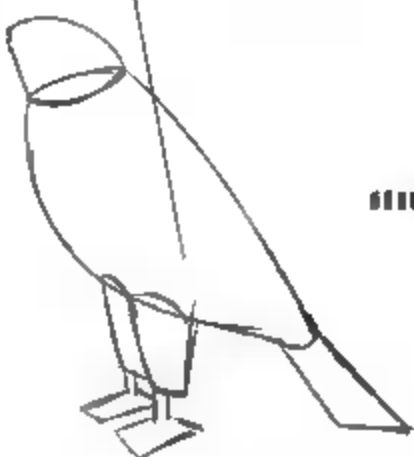
根据鸟的体积、形态以及生活习性的不同，可以有多种方法来绘制鸟类。例如表现小巧的鸟时，可以将鸟的形体简化成两个相交的椭圆形。

可爱的小鸟

华丽优美的大型鸟

由于大型鸟的身形修长，脖颈和腿都很纤细，所以其动作就会表现得极为优雅。我们在绘制大型鸟的时候可以将其拆分为卵形的身体、长而细软的脖子，以及有着大骨节的修长双腿这几个部分。

一般的大型鸟有修长的脖子和细长的腿，脚上长有脚蹼，方便它们在水面上游动。

大型鸟也会有腿短的品种，由于腿短，导致走路的姿势摇摇摆摆，显得憨态可掬。

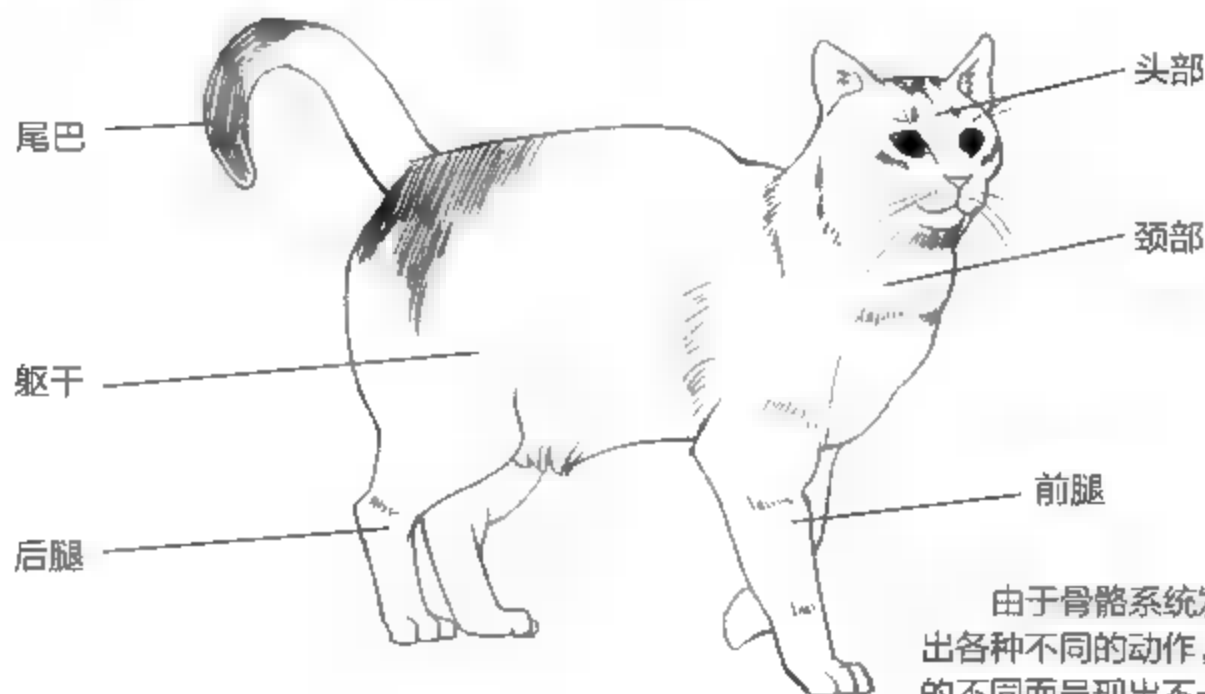
傲视群雄的猛禽

猛禽最明显的特点就是有着很尖锐的利爪和可以撕裂一切的鸟喙，他们通常以捕猎其他较为弱小的动物为食。

猛禽的肌肉很发达，翅膀较一般小型鸟要大很多，这可以保证它们在天空中以较低的频率煽动翅膀，从而节约体力，使得它们的飞行高度和飞行距离都远胜于一般的小型鸟。

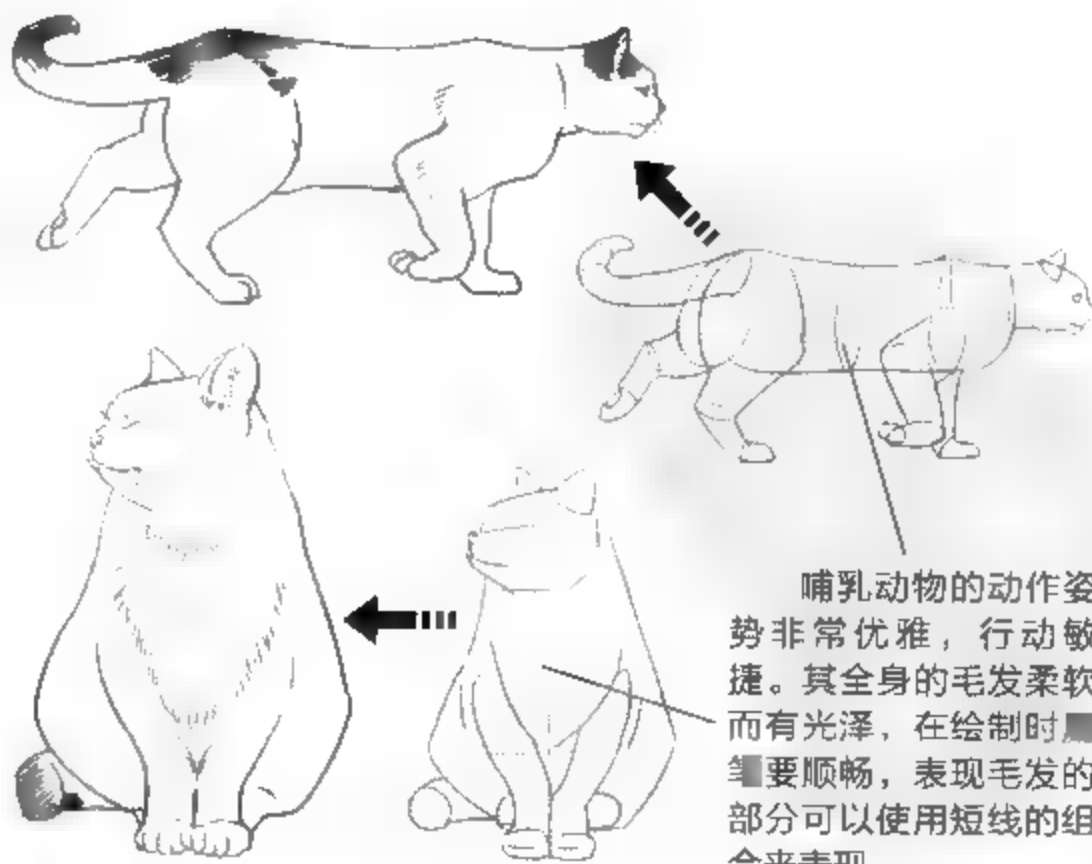
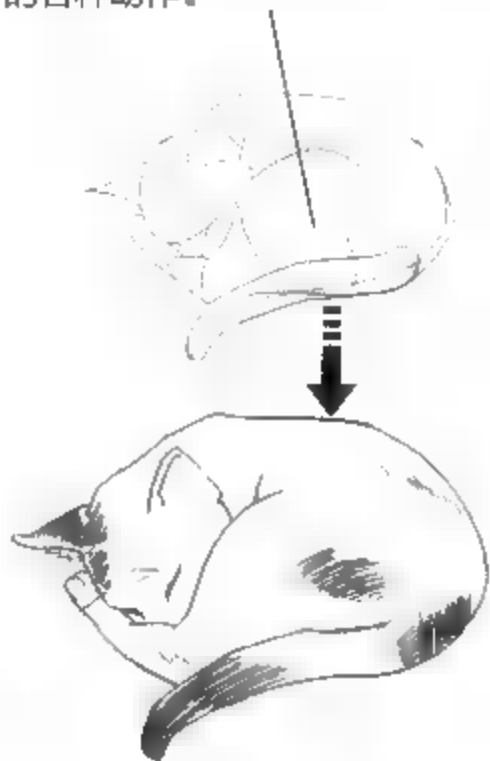
Lesson 02 哺乳类

哺乳动物处于动物发展史的最高阶段，也是与人类关系最为密切的一种动物。在生活中我们常常见到的猫、狗、兔、牛、马等都是哺乳动物，哺乳动物的画法在古风漫画的绘制中占有重要位置。

哺乳动物的结构分析

通常来说，哺乳动物的体表生有毛发，身体一般分头、颈、躯干、四肢和尾巴五部分。与其他动物相比，哺乳动物的骨骼系统非常发达，从外形上能看见较明显的骨骼形态。

哺乳动物的基本构造

由于骨骼系统发达，哺乳动物能做出各种不同的动作，其身体也会因动作的不同而呈现出不一样的结构特征。

哺乳动物动态结构分析

哺乳动物的躯干柔韧，可以利用脊椎线为中轴线来绘制哺乳动物的各种动作。

哺乳动物的动作姿势非常优雅，行动敏捷。其全身的毛发柔软而有光泽，在绘制时用笔要顺畅，表现毛发的部分可以使用短线的组合来表现。

哺乳动物的毛发处理方法

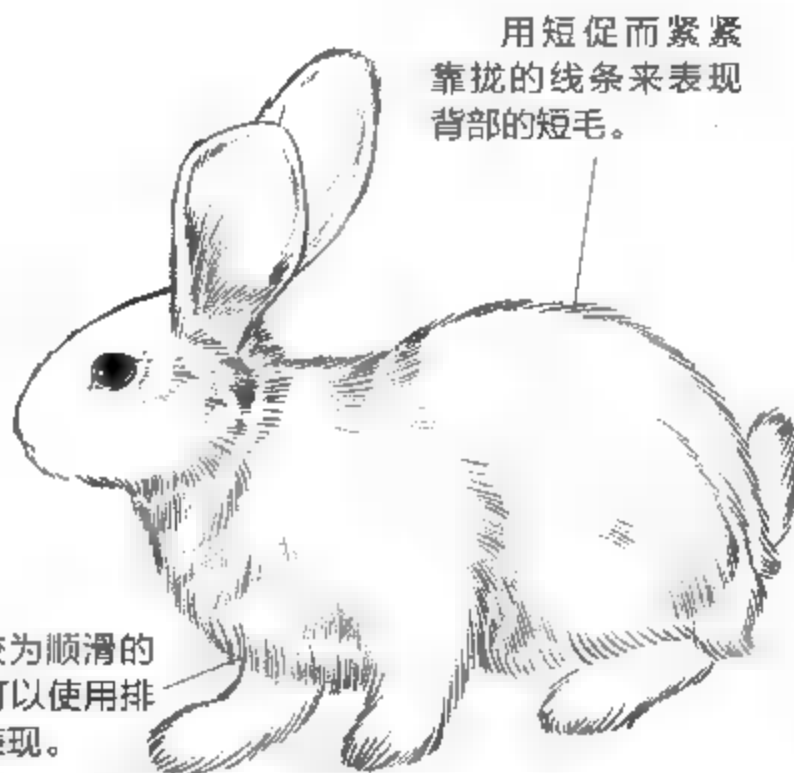
哺乳动物的毛发呈一根一根的细丝状，它们紧紧排列在动物表皮组成了动物的皮毛。毛质柔软中带点韧性，非常华美。要绘制出皮毛的质感需要有足够的细心和超强的耐心才能完成。

短毛的处理方法

短毛的排列

表现短毛可以用短线排列的方式，线与线要有一定距离。

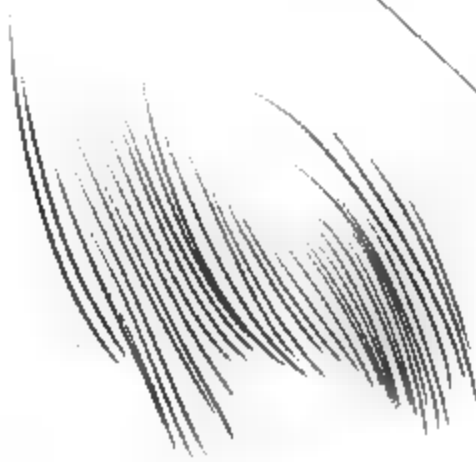
短毛的组合

表现一簇短毛的时候可以交错地使用多种短线来排列组合。

较为顺滑的短毛可以使用排线来表现。

用短线条排列组合来表现一只短毛兔

长毛的处理方法

长毛的排列

表现长毛可以使用长线交错排列的方式。

长毛的组合

表现一簇长毛的时候可以利用线条的疏密。

用长线条来表现动物毛发时要注意排线的组合距离要有疏有密，这与动物的动作和毛发的生长位置有关。

用长线组合排列来表现一只长毛猫

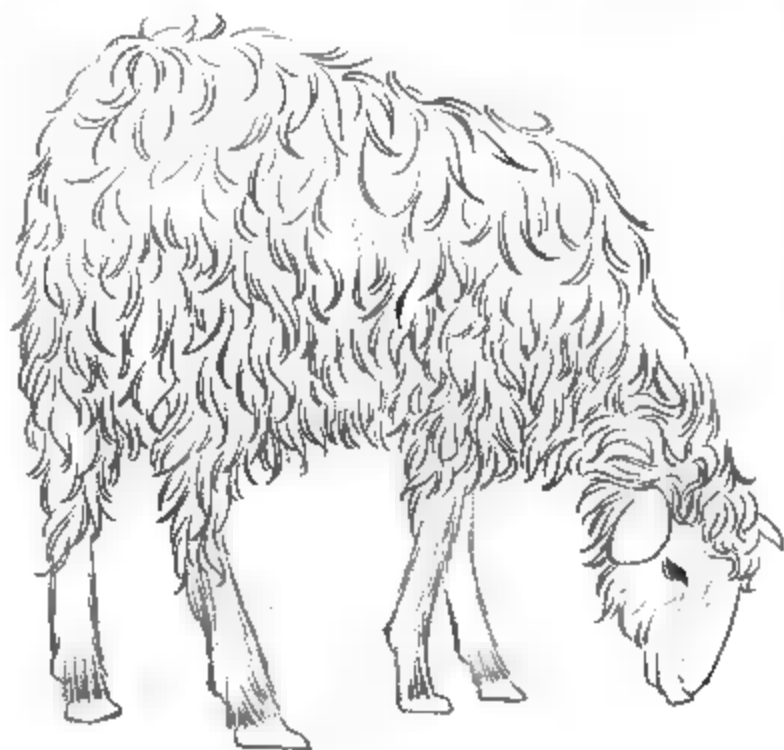
卷毛的处理方法

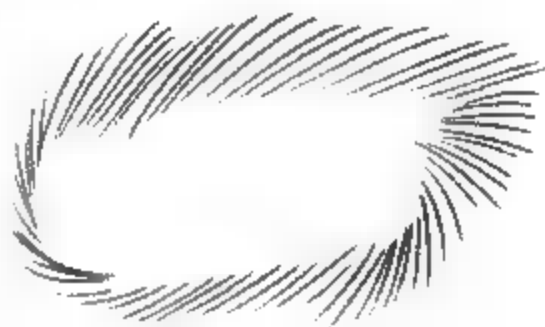
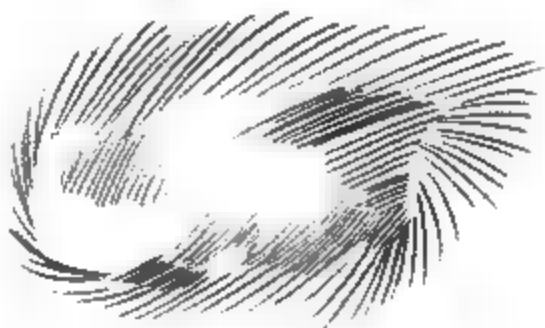
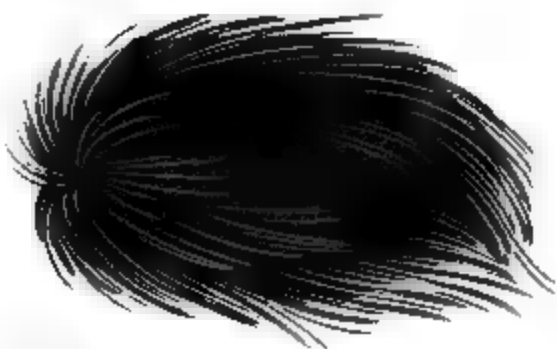
利用曲线的排列表现卷毛的时候，要注意线条的排列要有一定的规律，胡乱地随意绘制会使笔下的画面更像一堆杂草，而不是卷曲的皮毛。

卷毛的排列

卷毛采用圆弧形的线条组合排列而成。

卷毛的组合

根据毛量的多少可以在密集的地方多添加一些线条。

用曲线组合来表现卷毛的绵羊

毛发色调的处理方法

通过简单的线条描出毛发的轮廓可以表现白色毛发，毛团的边线要注意是用短线条排列而成而不是一笔而就的单线表现。在白色毛发的基础上添加一些色点就变成了灰色毛发。将毛发完全涂黑，再用白色来表现毛发的细节就变成了黑色毛发。

表现白色毛发

表现灰色毛发

表现黑色毛发

利用多种色调表现法来画一只虎猫

多种哺乳动物的画法

由于全身覆盖着漂亮的皮毛，使得大多数的哺乳动物都显得十分可爱。不过由于哺乳动物的种类很多，它们的体型差异也很大。

又乖又萌的宠物类

老实能干的家畜

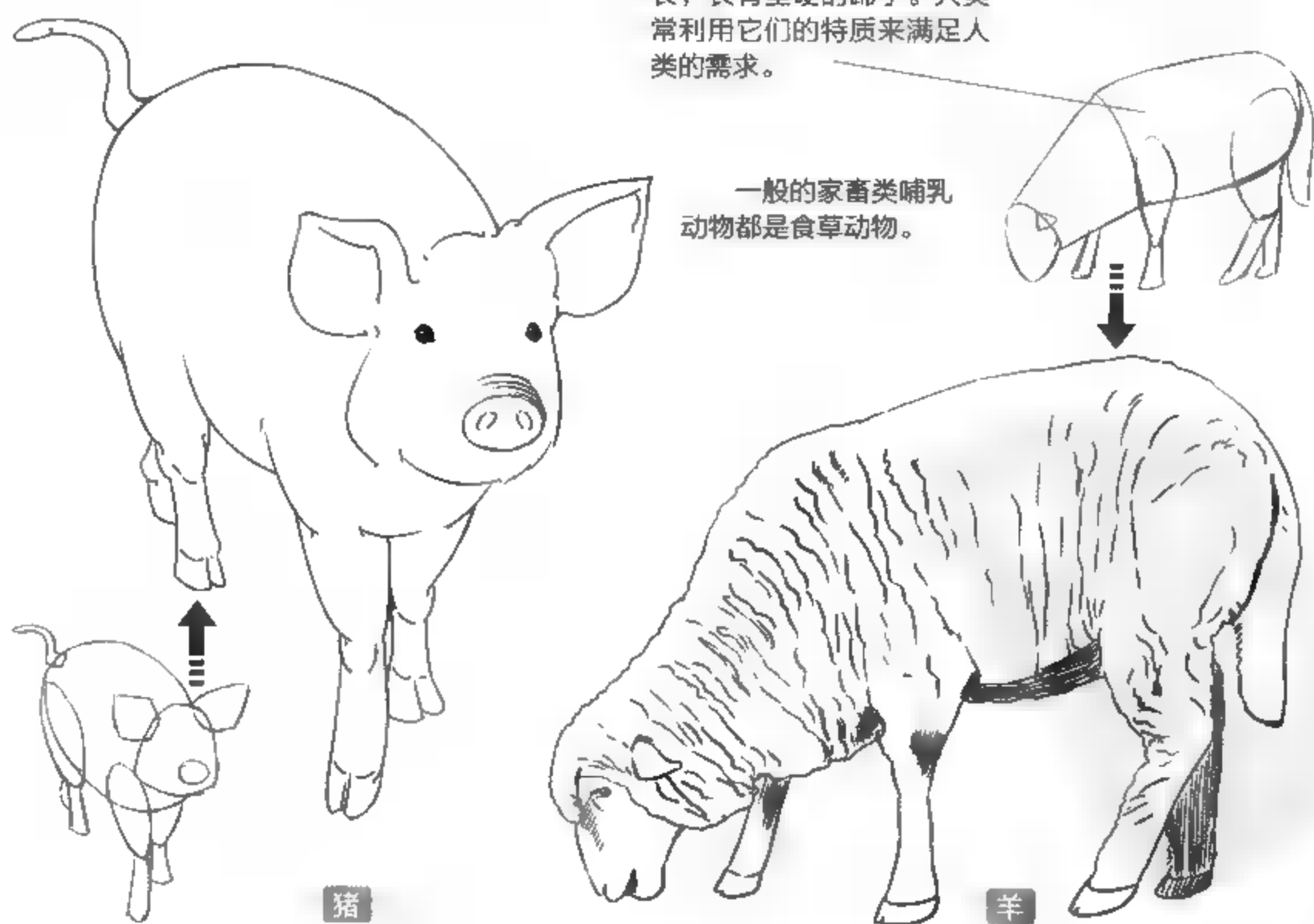
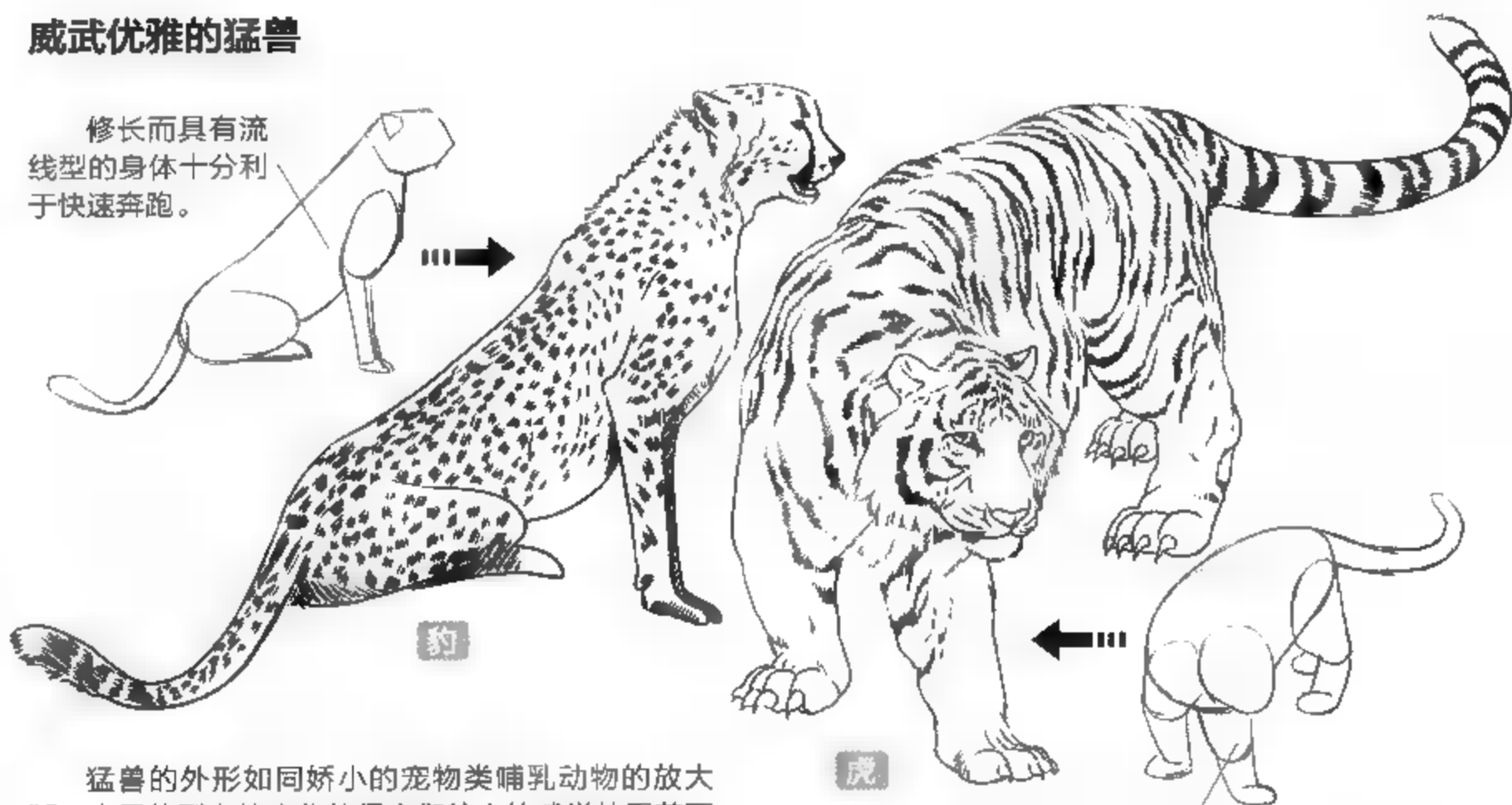
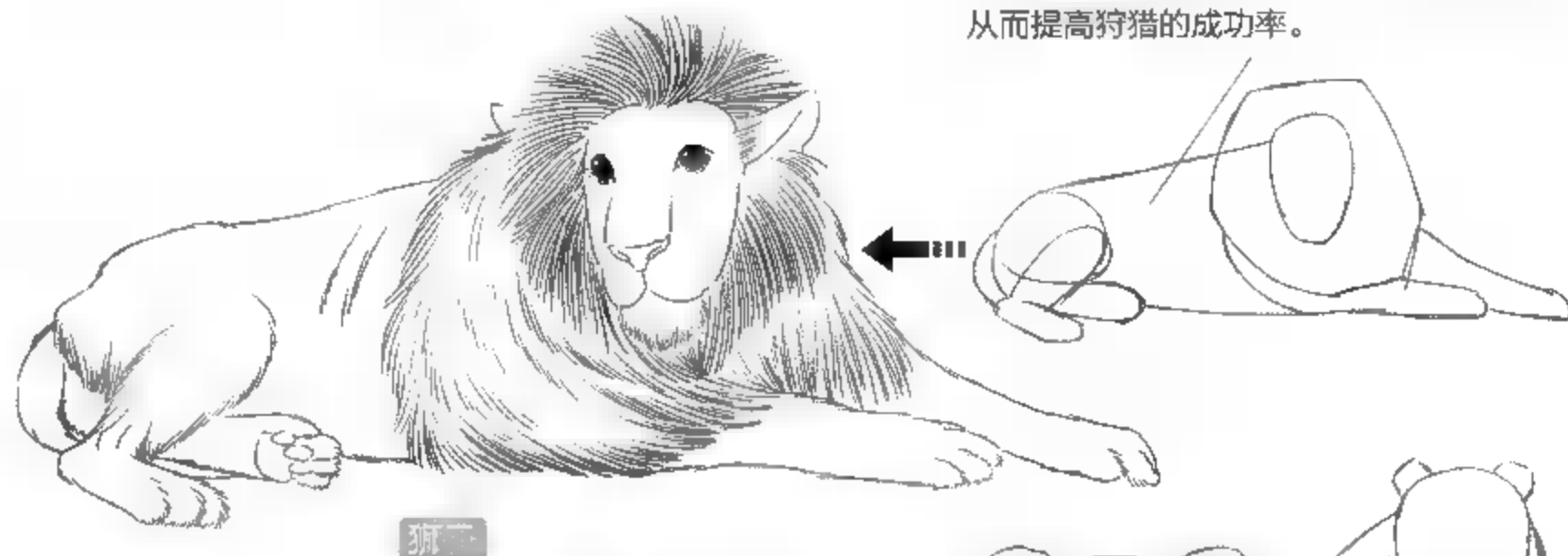
马

牛

大型的家畜类哺乳动物和小型的宠物类哺乳动物有很大的差别，它们的四肢较长，长有坚硬的蹄子。人类常利用它们的特质来满足人类的需求。

一般的家畜类哺乳动物都是食草动物。

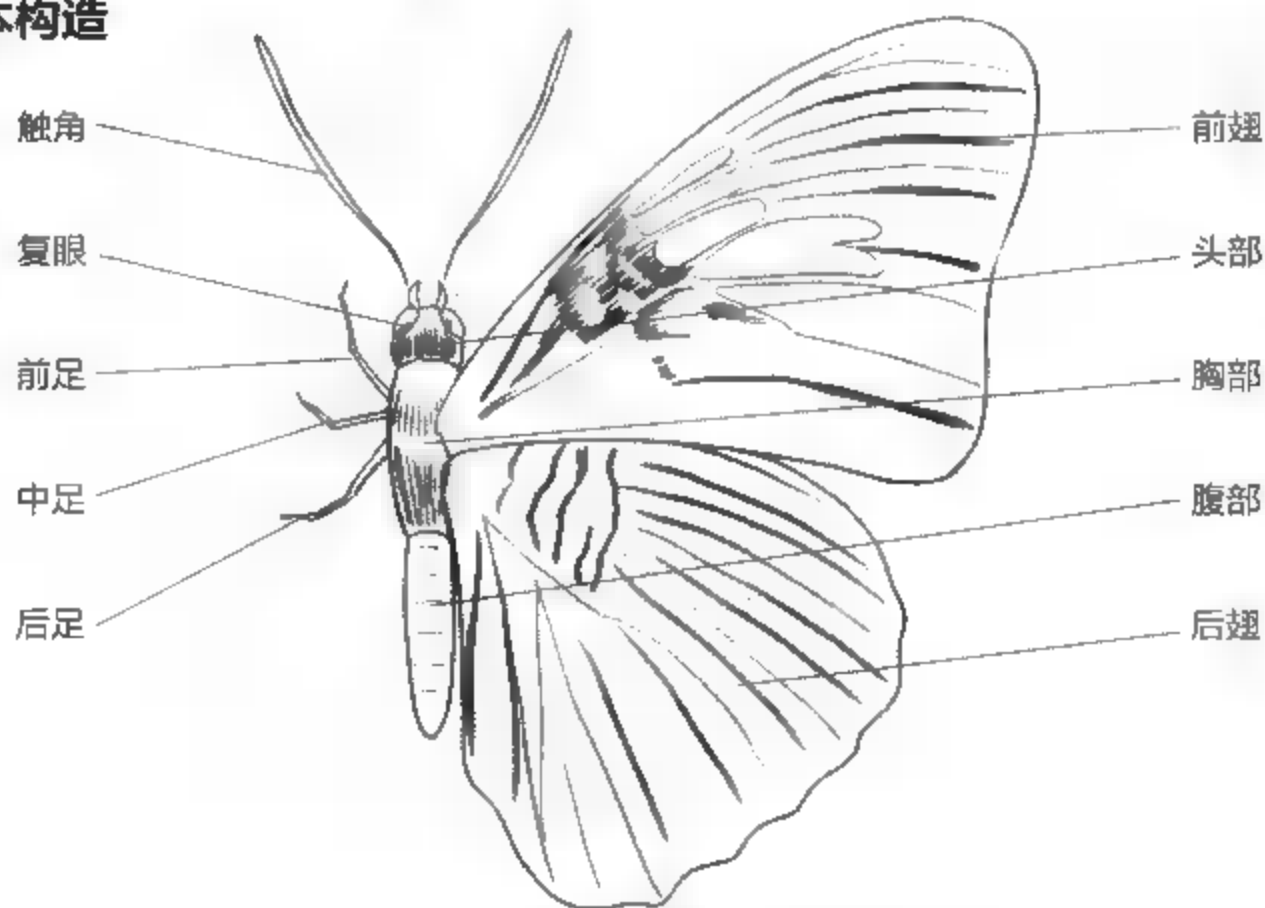
猪

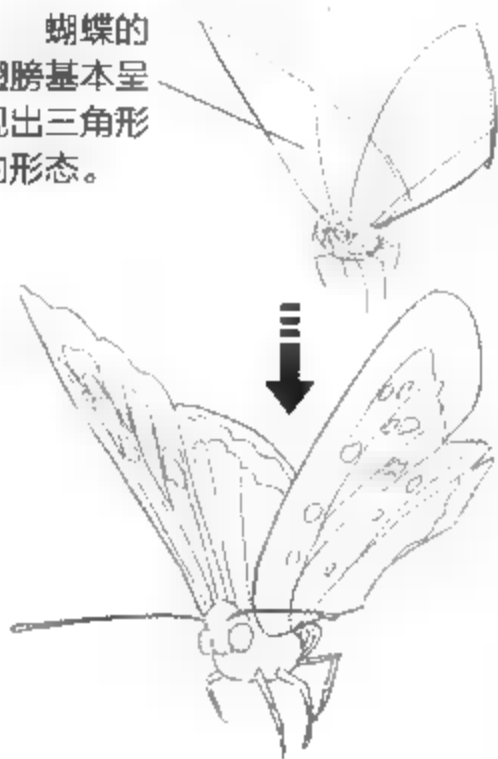
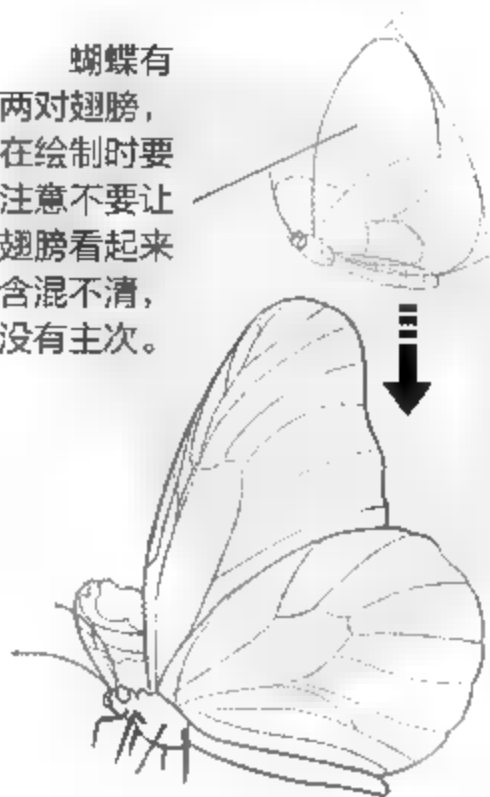
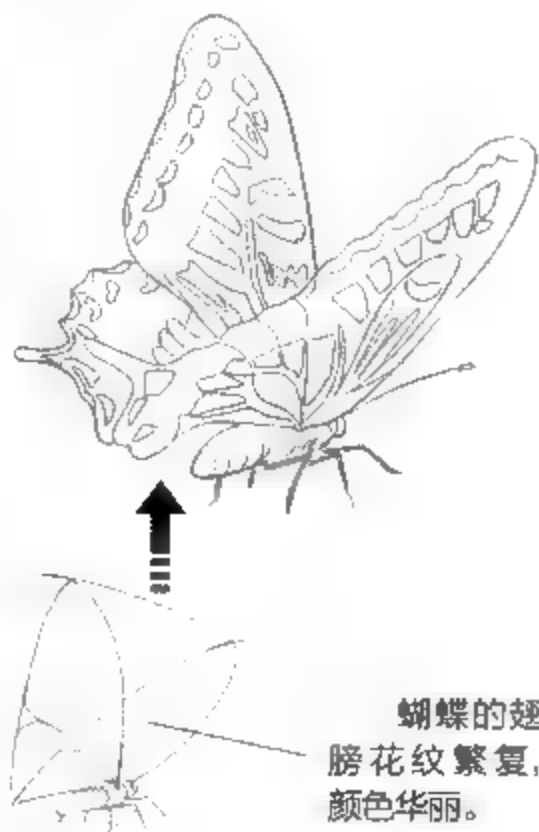
羊

威武优雅的猛兽

猛兽的外形如同娇小的宠物类哺乳动物的放大版，由于体型上的变化使得它们给人的感觉从乖萌可爱变成了威武优雅。

Lesson 03 其他常见动物

不管什么科目和种类的动物都能成为古风漫画中的角色，除了前面提到的动物外，还有许许多多其他的动物也是古风漫画中的常客，例如蝴蝶、蛇、鱼和蜻蜓等。

蝴蝶

蝴蝶的躯干分为头、胸、腹三截，其中头部最小，腹部最大，而胸部则是蝴蝶身体最重要的一部分，其足与翅膀都是生长在胸部上的。

蝴蝶的基本构造

蝴蝶的躯体基本呈圆柱形，所占的全身比例较小。翅膀是蝴蝶外形中最为突出的部分，所以要突出表现。绘制蝴蝶时，我们可以把翅膀想象成两张纸。

多种蝴蝶的画法

蛇是爬行纲有鳞目蛇亚目的总称。其身体细长、四肢退化、无足、无可活动的眼睑、无耳孔、无四肢、无前肢带、身体表面覆盖有鳞，部分有毒，但大多数无毒。

蛇的基本构造

身体

眼

开叉的舌头

嘴

头部

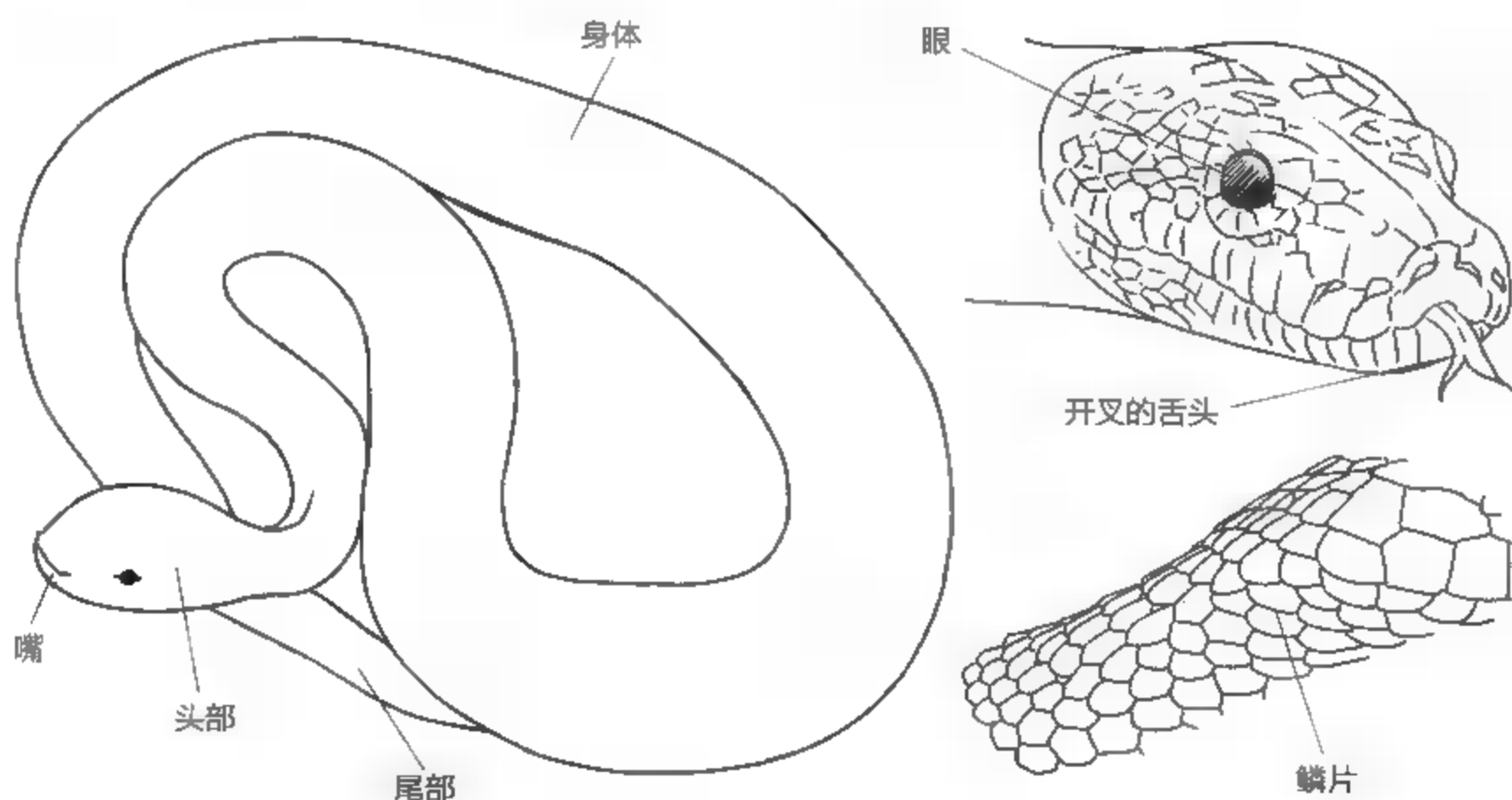
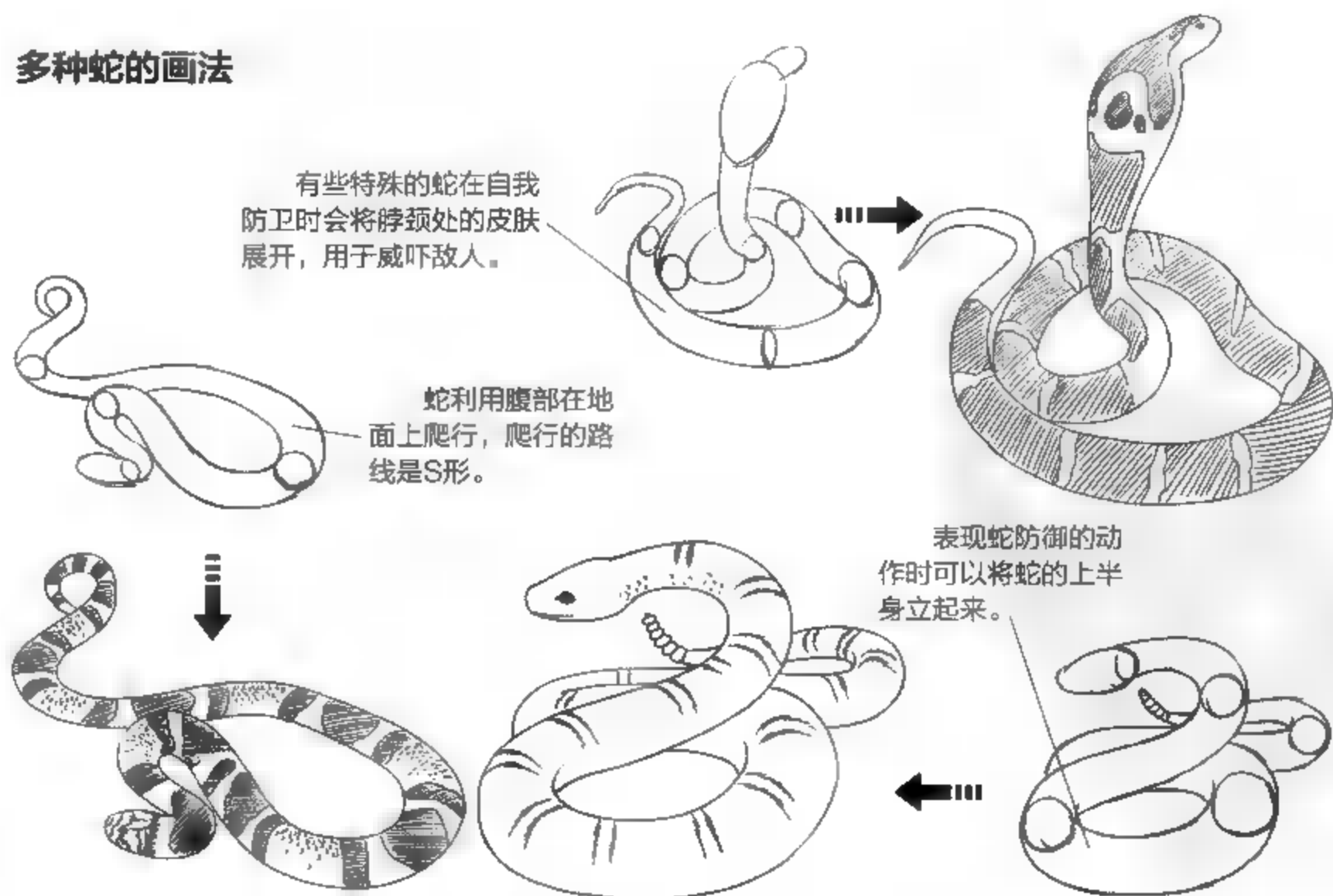
尾部

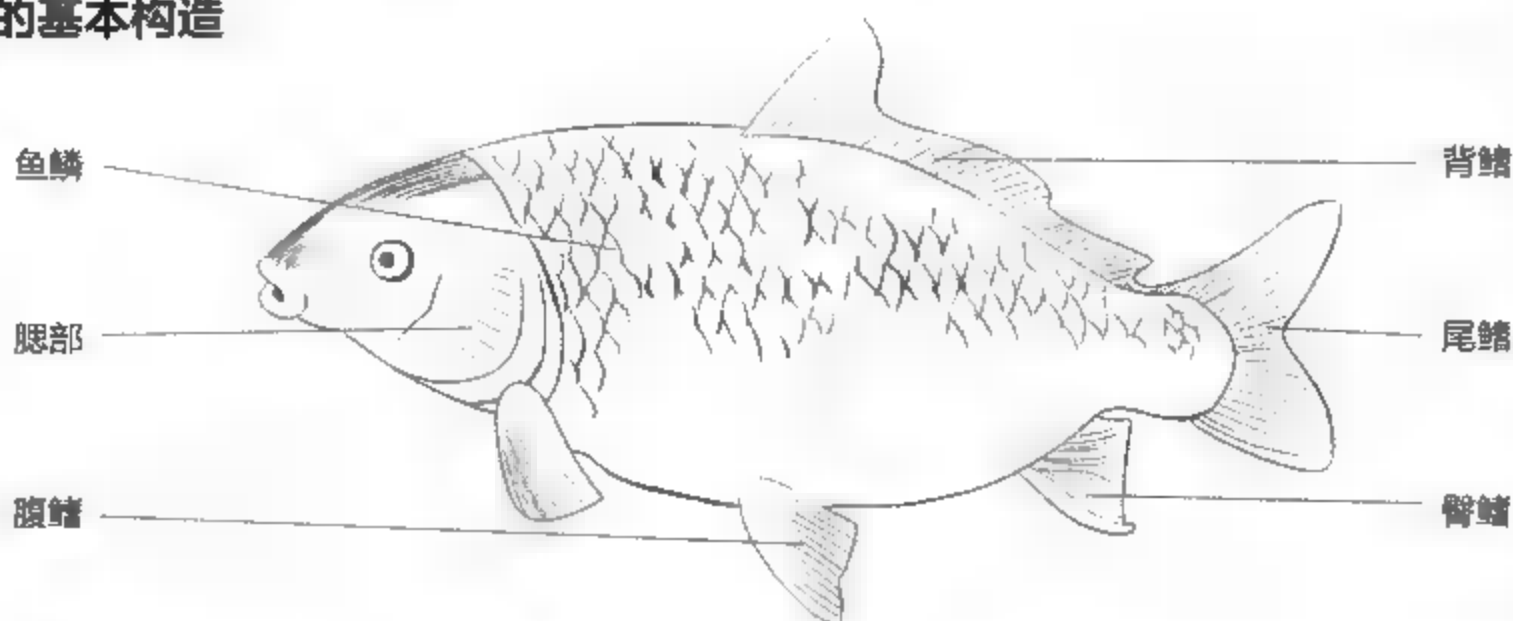
鳞片

多种蛇的画法

有些特殊的蛇在自我防卫时会将脖颈处的皮肤展开，用于威吓敌人。

蛇利用腹部在地面上爬行，爬行的路线是S形。

表现蛇防御的动作时可以将蛇的上半身立起来。

鱼的身体呈流线型，体表覆有鳞片。鱼没有四肢，但是生有鱼鳍，能够控制身体灵活游动。

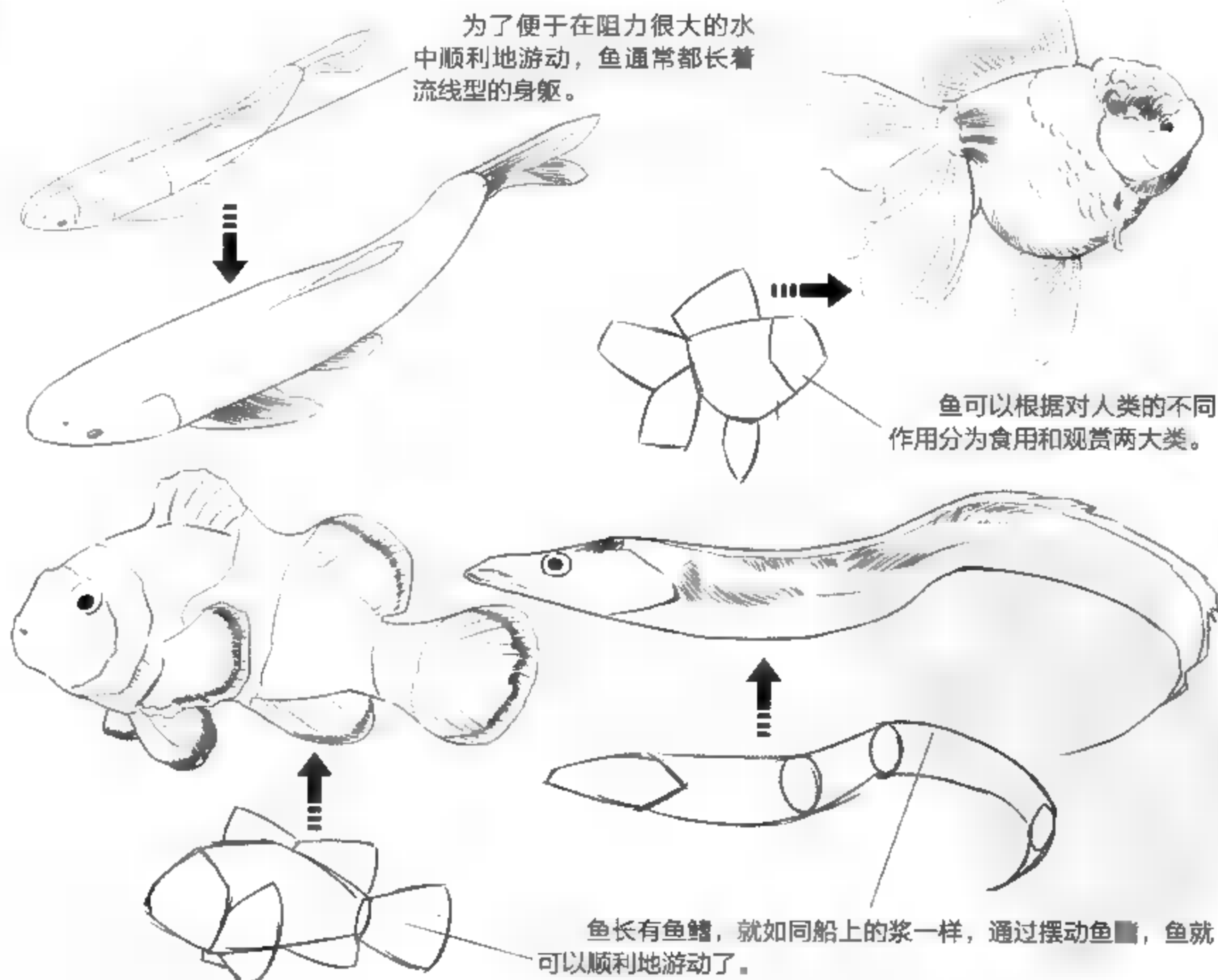
鱼的基本构造

绘制鱼时要注意鱼鳞集中生长在背脊处，越靠近腹部则鱼鳞越少。而鱼鳍生长在身体的正中线上，背鳍呈竖直向上的形态。并且鱼鳍是控制身体摆动的，要以轻柔的线条画出灵动、飘逸的感觉。

多种鱼的画法

为了便于在阻力很大的水中顺利地游动，鱼通常都长着流线型的身躯。

鱼可以根据对人类的不同作用分为食用和观赏两大类。

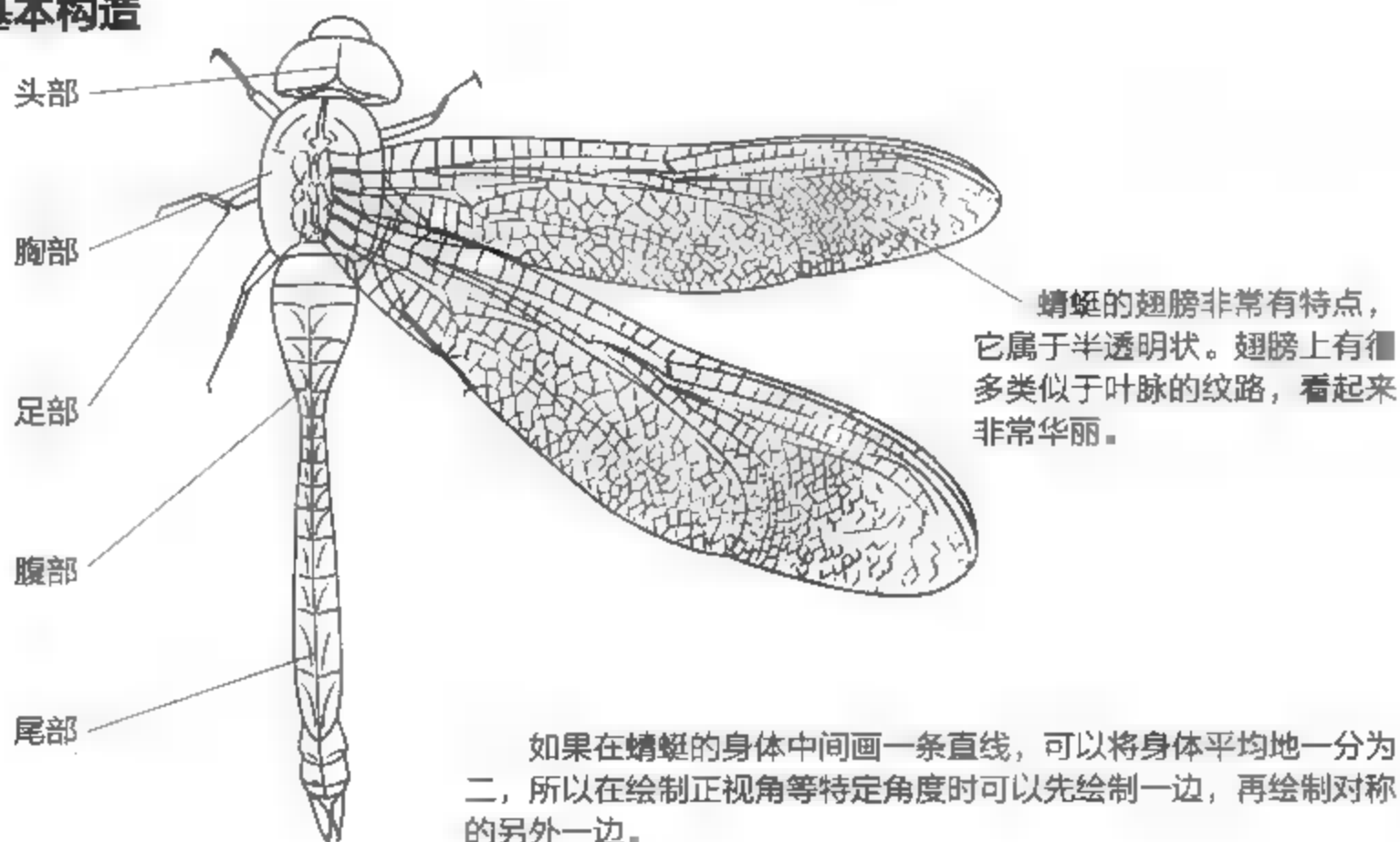
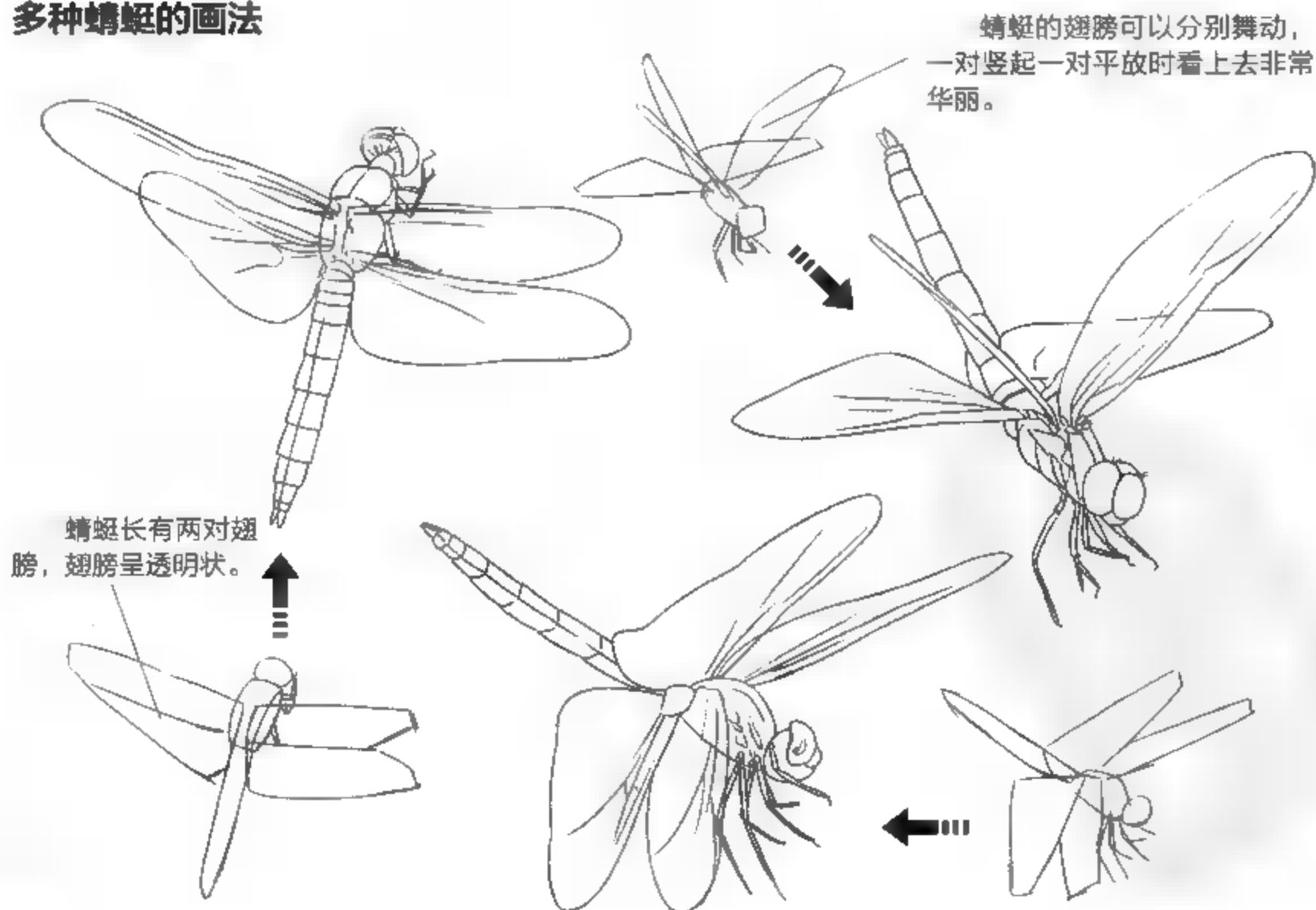
鱼长有鱼鳍，就如同船上的桨一样，通过摆动鱼鳍，鱼就可以顺利地游动了。

蜻蜓

蜻蜓，无脊椎动物，昆虫纲，蜻蜓目，差翅亚目昆虫的通称。一般体型较大，翅长而窄，膜质，网状翅脉极为清晰。

蜻蜓的基本构造

多种蜻蜓的画法

蜻蜓的翅膀可以分别舞动，一对竖起一对平放时看上去非常华丽。

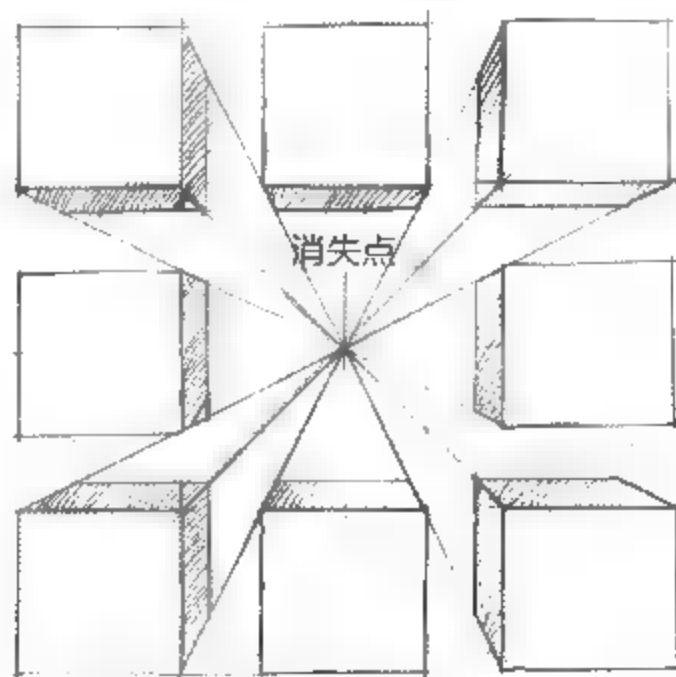
蜻蜓长有两对翅膀，翅膀呈透明状。

古风漫画可不是仅仅在画面上画几个人或动物就可以了，人物需要场景的衬托。如果想要绘制一个威风八面的将军，光是把将军威武的体格、庄严的服饰造型和道具等描绘出来，只能体现出将军本身的气势。如果绘制一个古代战场作为将军的背景，那么感觉就完全不一样了。

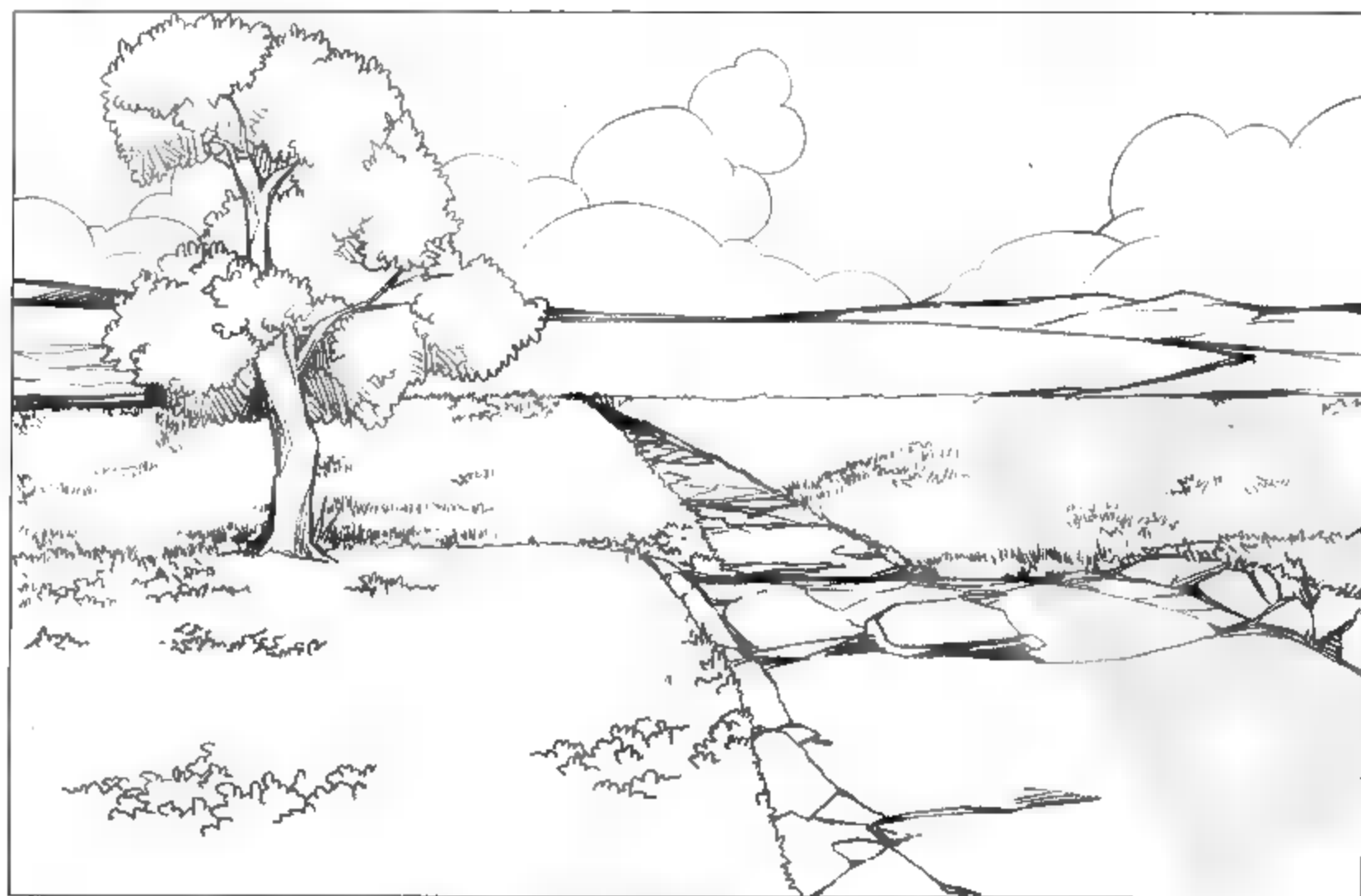
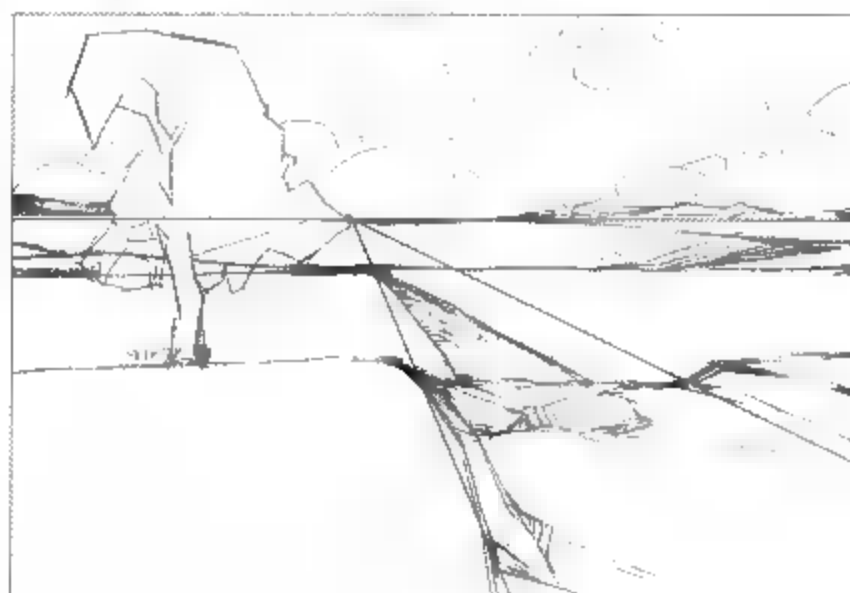
古风漫画中的场景

Lesson 01 绘制场景前必备的基础知识

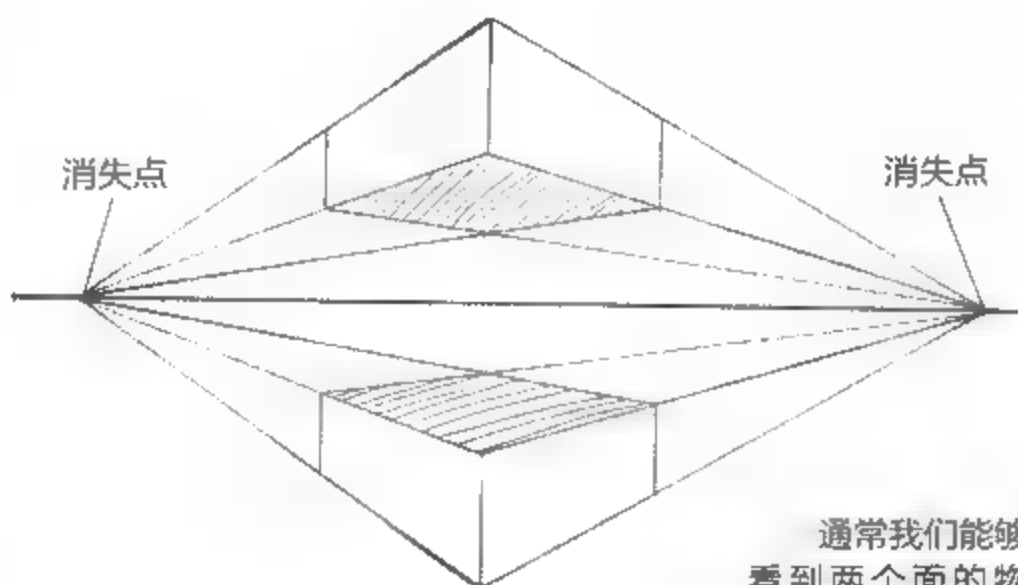
绘制场景可不是拿起笔在纸上随意描绘就行，想要绘制场景就必须先了解透视知识，透视知识是众多画家在千百年地不断摸索下总结出的场景绘制经验，是绘制一切场景的基础。

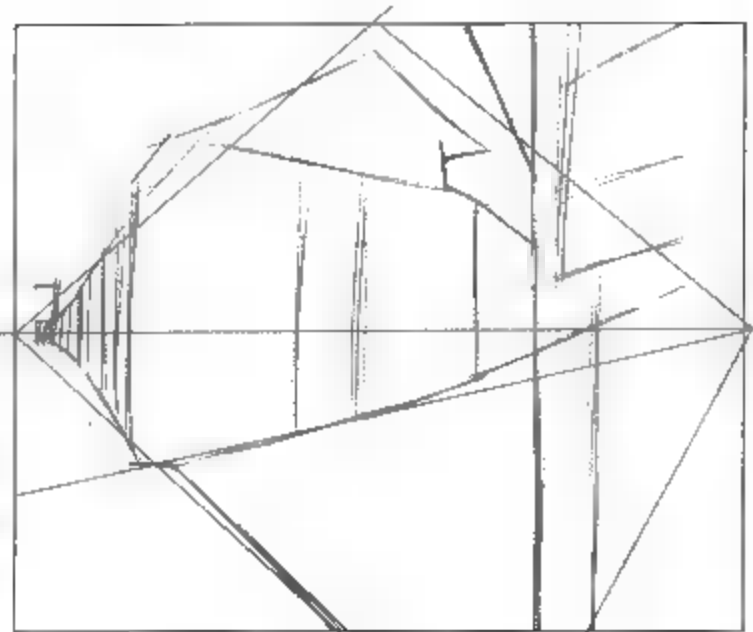
一点透视

一点透视又叫平行透视，就是有一面与画面平行的正方形或长方形物体的透视。这种透视有整齐、平展、稳定、庄严的感觉。

一点透视的成像示意图

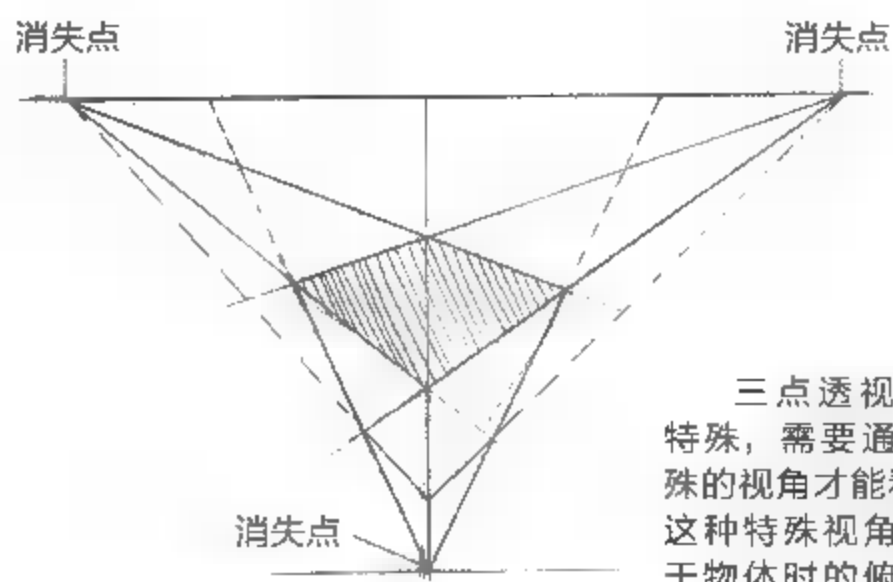
在绘制空旷的场景时，可以利用一点透视来表现其空间感，图中的道路以近大远小的状态向前延伸，最后消失在地平线上。

利用一点透视法绘制的平原

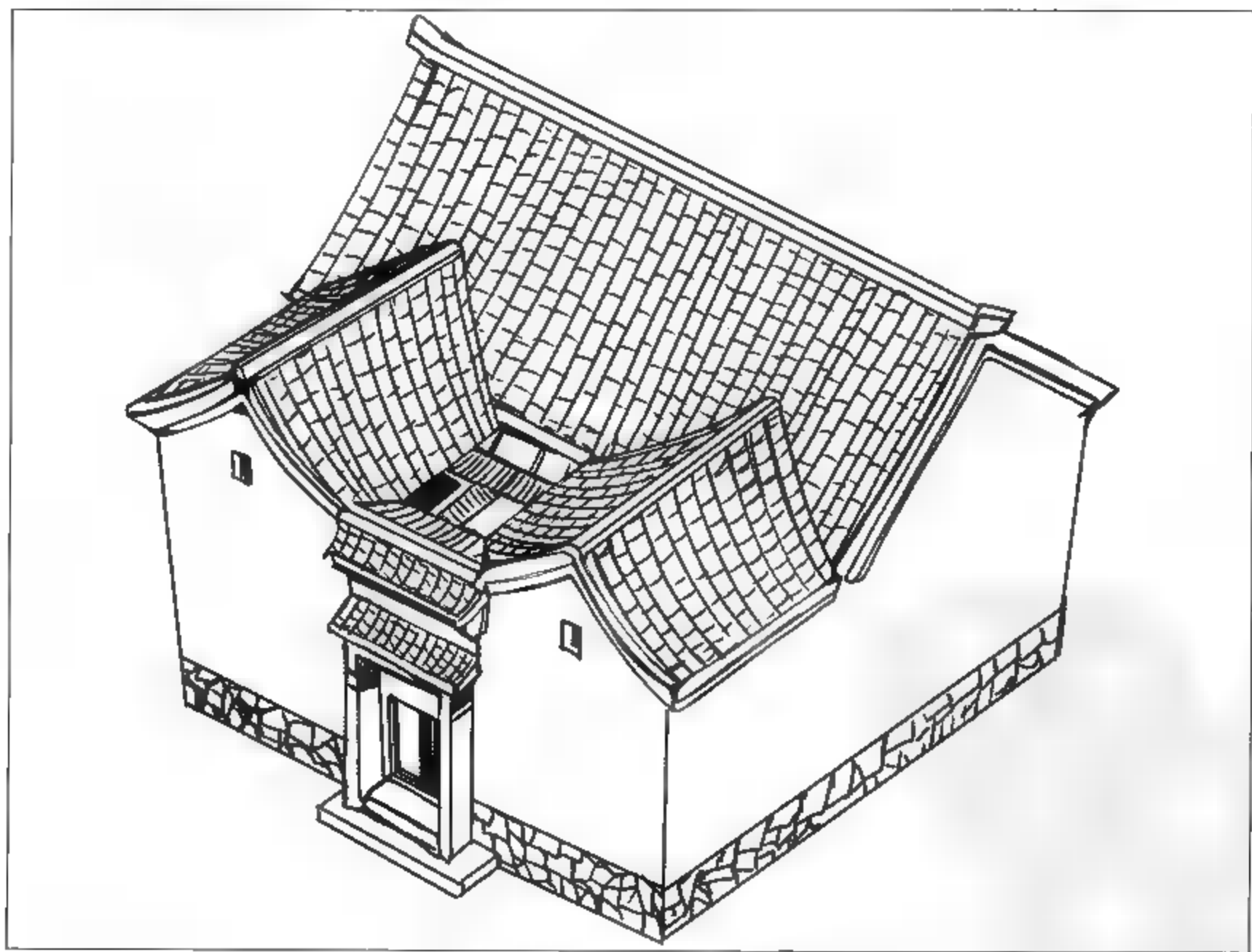
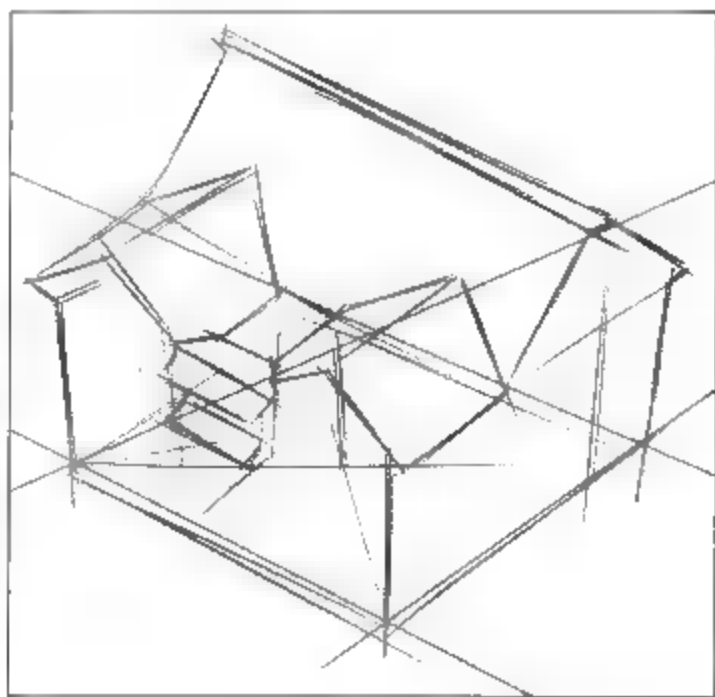
二点透视

二点透视又叫成角透视，就是任何一面都不与画面平行的正方形或长方形物体的透视。这种透视使画面富有变化。

二点透视的成像示意图

通常我们能够看到两个面的物体，都带有二点透视。

利用二点透视法绘制的古街

三点透视

三点透视就是立方体相对于画面，其面与棱线都不与画面平行时，面的边线可以延伸为三个消失点，用俯视或仰视去看立方体就会形成三点透视。

三点透视的成像示意图

三点透视较为特殊，需要通过特殊的视角才能看到，这种特殊视角是高于物体时的俯视视角，低于物体时的仰视视角。

利用三点透视法绘制的房舍

在绘制建筑物时采用三点透视可以最大限度地表现出建筑物的面貌，因为在三点透视状态下物体可以表现出三个面。

Lesson 02 自然场景

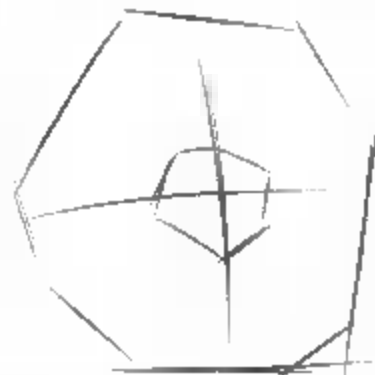
自然场景在古风漫画中较常使用，这与古风漫画所追求的意境是分不开的，在自然场景中包含了所有古风漫画所需要的唯美与颓废之感。例如鲜艳夺目的花卉、广阔的草地和高大的树木、细小的溪流和无垠的大海等。

花卉

花卉在古风漫画中占有比较大的比重，这是因为花卉更容易衬托出古风漫画所要表达的唯美。

花的基本画法

1 先将花的外形用直线框出来，这样处理可以确定花的大小。

2 用十字线标出花的朝向，同时也可以确定花的中心点。

3 确定花心的大小。

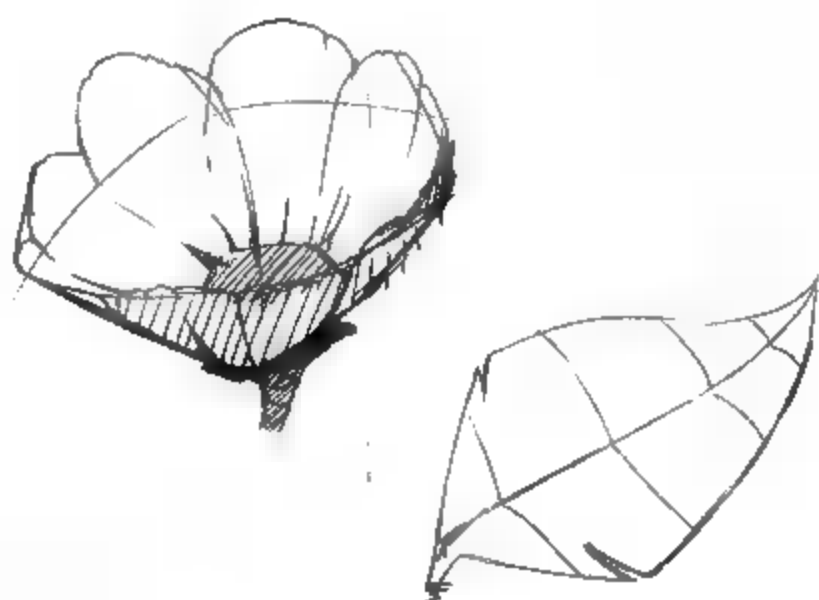
4 沿着花心绘制出花的第一层花瓣，注意花瓣的质感和状态。

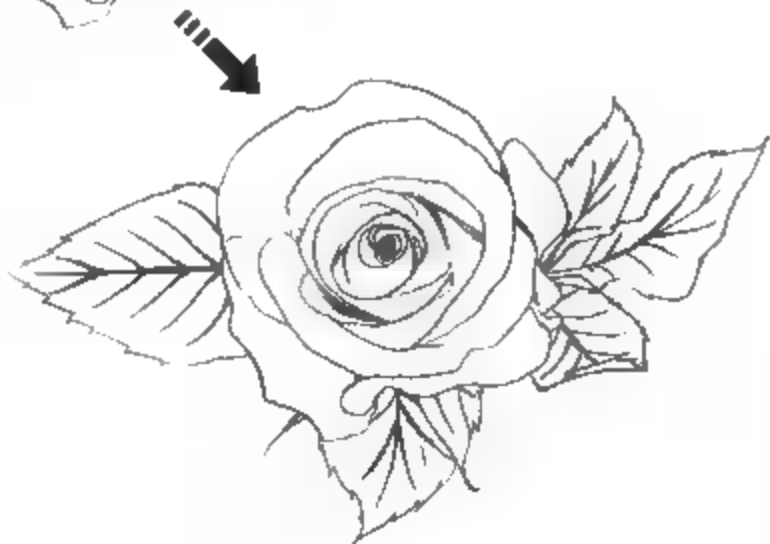
5 将花瓣全部画出来，同样要注意花瓣的质感和状态。

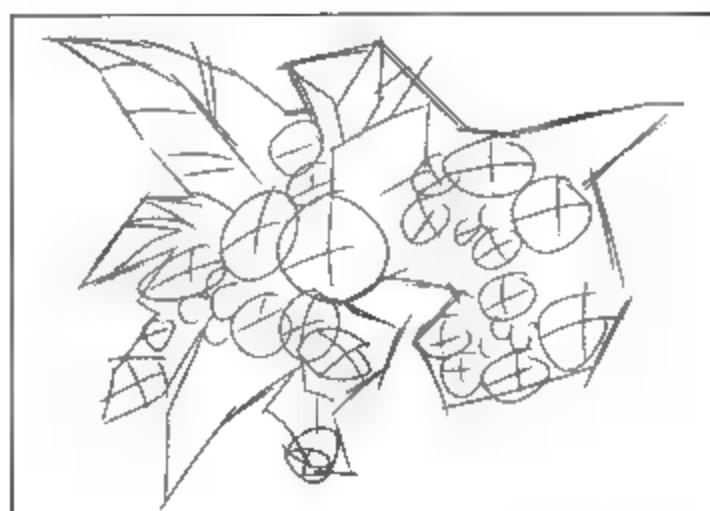
6 最后，为整个花朵添加细节，包括花心和花瓣上的纹路。

多种鲜花

花与叶配合的画法

俗话说红花配绿叶，如果只是孤零零地画一朵花，是表现不出花朵的姿态的。

花的结构和叶的结构

花是由许多花瓣组合而成的，不论花的形态如何，都会呈现出立体感，一般的花朵为圆球体。叶子和花不同，它是单独的片状。

花卉的组合画法

不同种类的花草

花卉组合

将多种不同形状、不同大小的花朵和叶子通过一定的方式和规律组合在一起，使它们成为一个有机的整体。

花卉与人物组合的画法

1 在画面中适合的位置绘制出人物的大体形态。

2 在人物后面将花卉组合的大体形状标注出来，注意人物与花卉背景要分开。

3 细致地标注花卉组合中的花朵和叶子的状态与朝向，为成稿的细部描画做准备。

花卉与人物的组合一般是以人物为主，花卉作为陪衬或是背景围绕在人物的四周。在处理这种组合的时候，要注意在绘制花朵繁复的花卉时，不要给人物添加太多的纹饰等细节，否则很容易使人物看起来有一种和身后的花卉贴在一起的错觉。

物与花卉的组合

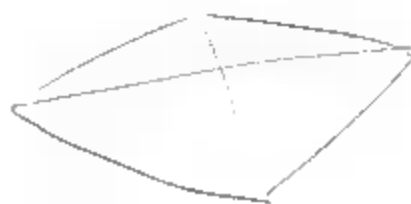
草地和树林

古风漫画中常出现园林或山野的场景，这些场景中必有的素材就是草地和树木。

草的画法

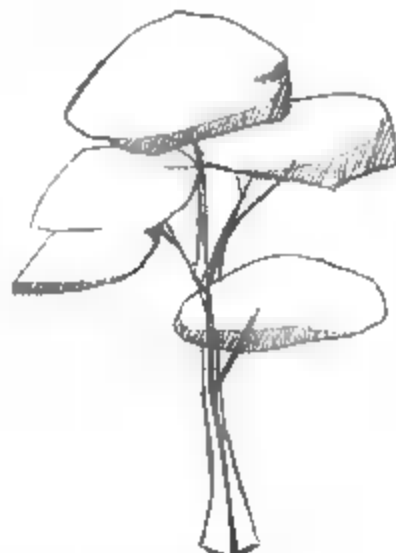
1 用单线标出草的形态。

2 沿着线条的形态画出草叶的厚度。

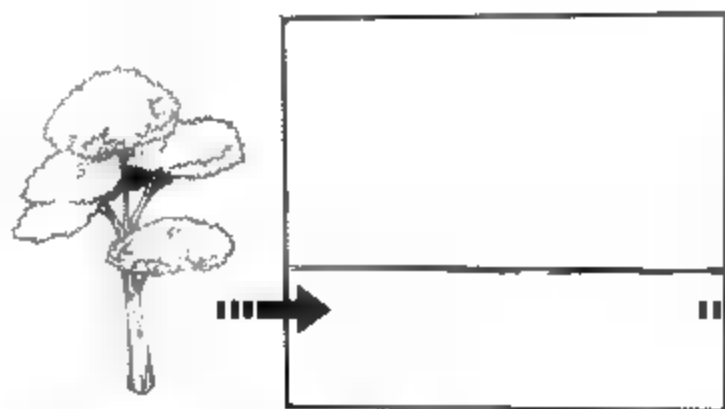
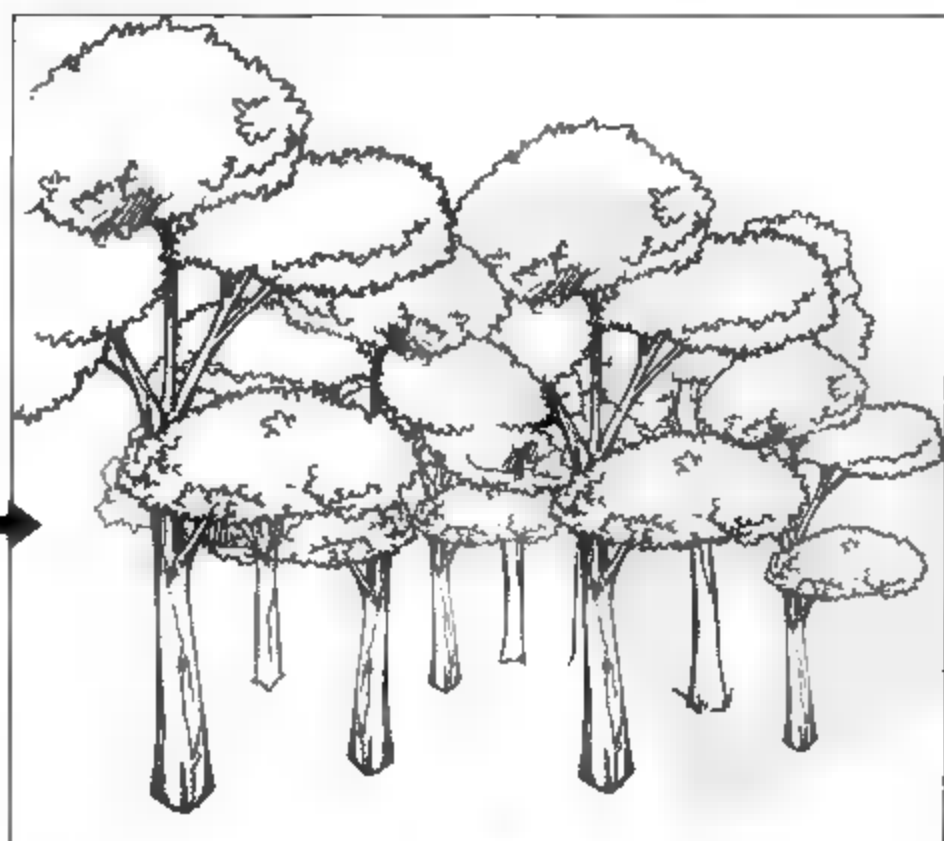
草地的画法

1 随意地用线条框出一个平面，并标出平面的透视线。

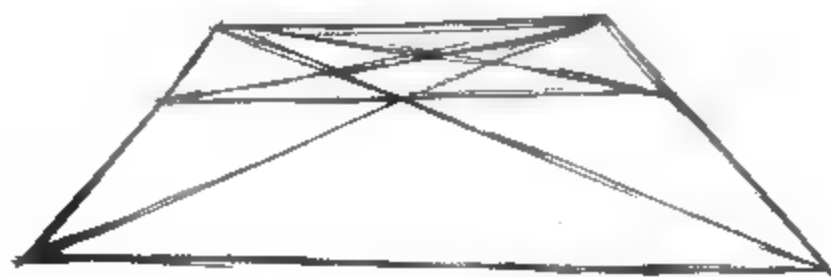
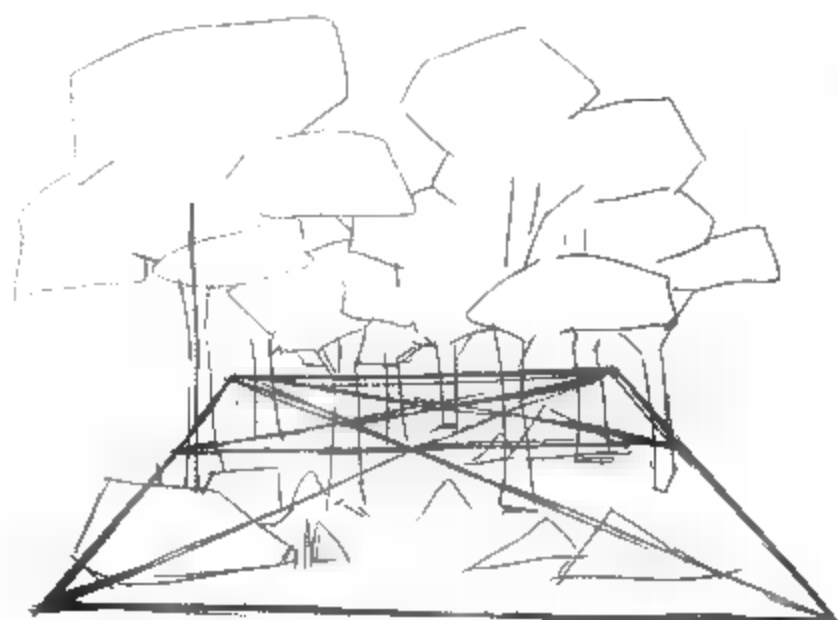
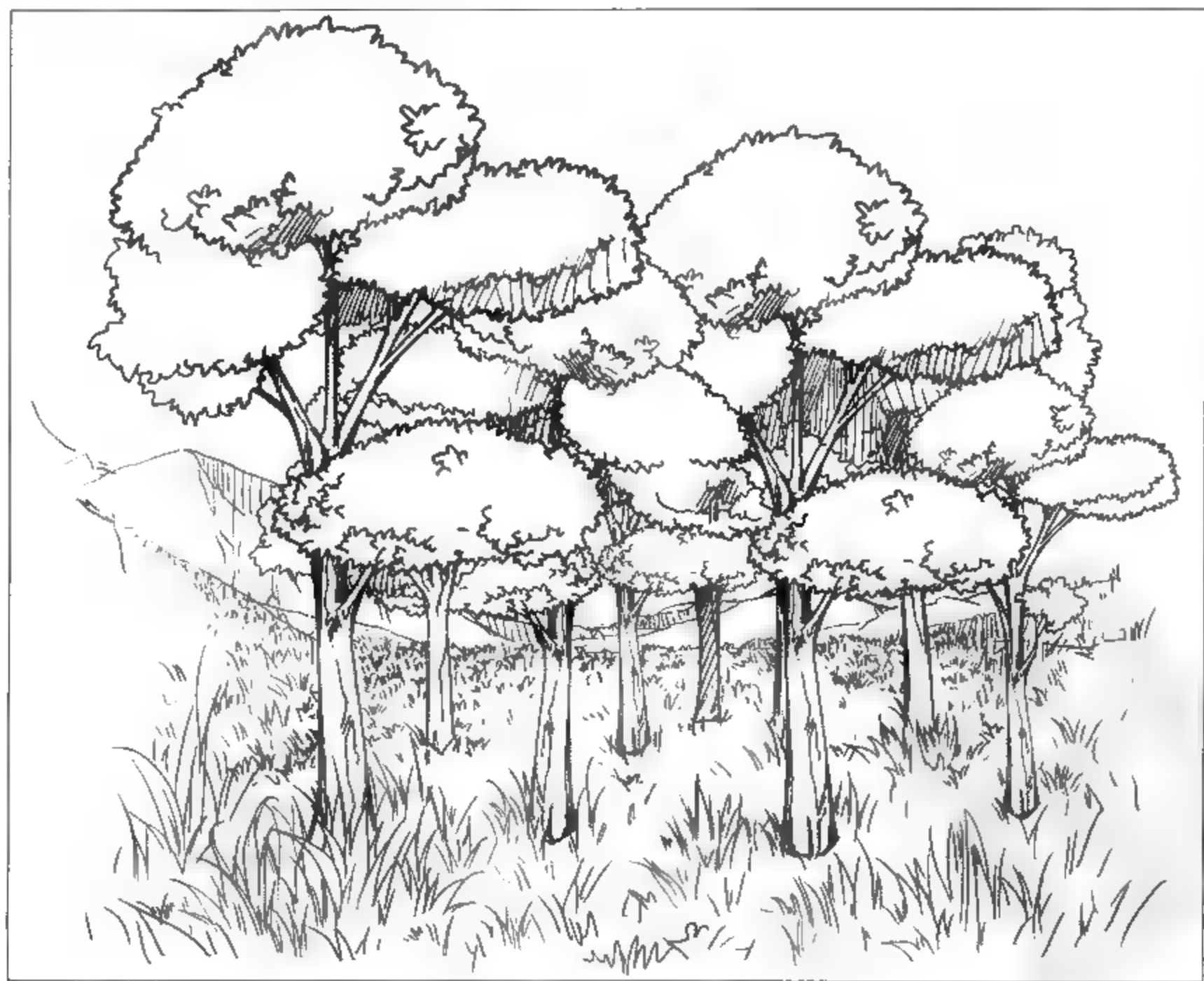
2 在平面中绘制出草丛，按照近大远小的原理，近的草丛要画的细致，远的草丛要画的随意简洁。

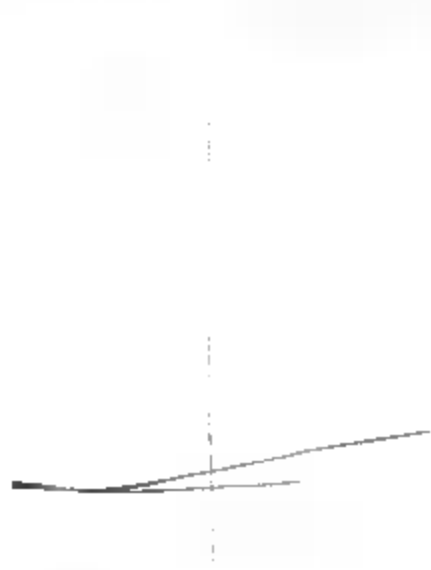
树的画法

1 根据树的生长特点，用单线条标出树干和树冠的大体形状。

2 标注出树干的粗细程度，确定整体光源并用线条标注。

3 绘制出树的细节，包括树干的纹路和树冠的形状。

树林的画法

设定一个空间，将树按照近大远小的规律放进空间里，并且要注意树木之间的距离。离镜头越近的树越大越清晰，离镜头越远的树越小越模糊。

树林

树林与草地组合的画法

1 在带有透视的四边形中画出对角线，两条线相交的点就是四边形的中点，由这个点引出一条和四边形水平平行的线条可将四边形平均分成两块，这种分割方法就叫做二等分法，也叫对角线等分法。用同样的方法继续等分，就可以了解四边形的透视效果。

2 把四边形当做一个平面，先确定草丛和树木的位置，然后根据近大远小的规律画出草丛和树木的大致轮廓。

树林与草地的组合

将人物放在带有草地和树林的场景中去

1 将整个页面用直线一分为二，为画面定位。

2 确定人物的位置，同时确定树木的位置和所占空间的大小。

3 描绘人物的大体动态，具体分割出人物与背景的位置关系。

人物与树林、草地的关系一般根据需要可以以人物为主，也可以以景物为主。在绘制这类画的时候要注意拉开人物与景物的距离，让人一眼就能看出画中所要表现的主题。

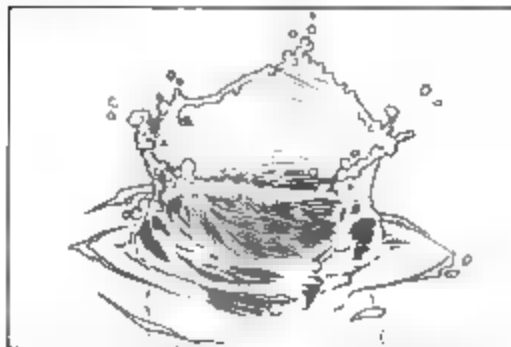
物与树林、草地的组合

溪流和大海

水千变万化，小范围的聚集可以成为溪流，大范围的聚集则会变成大海。在绘制水的时候要根据它的状态进行演化，通过不同的笔触来表现水的万里无波或是激荡澎湃。

水的表现方法

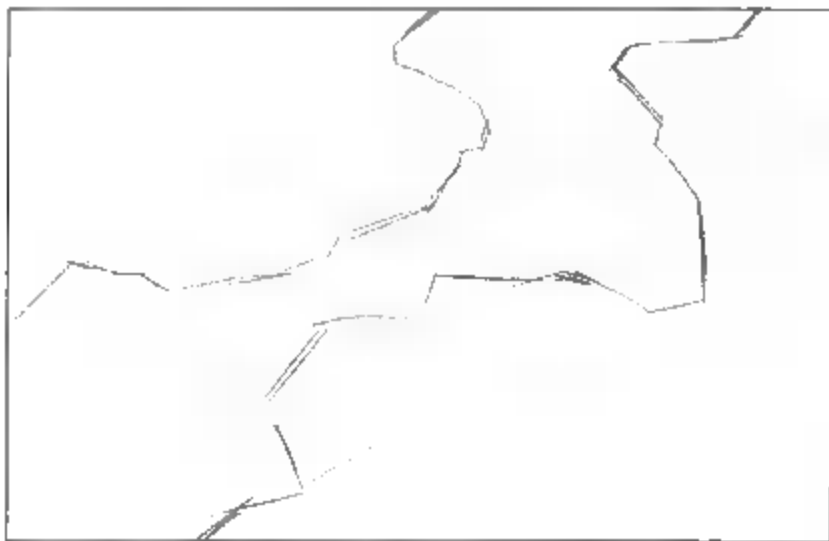
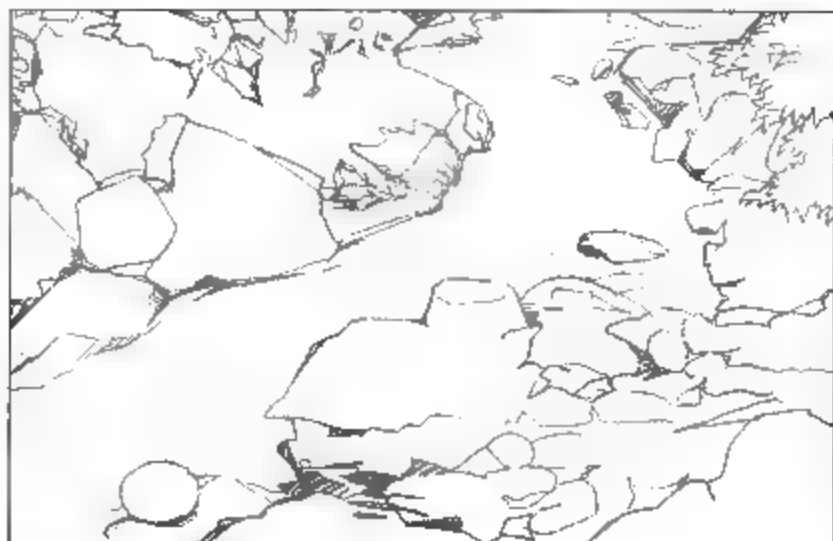
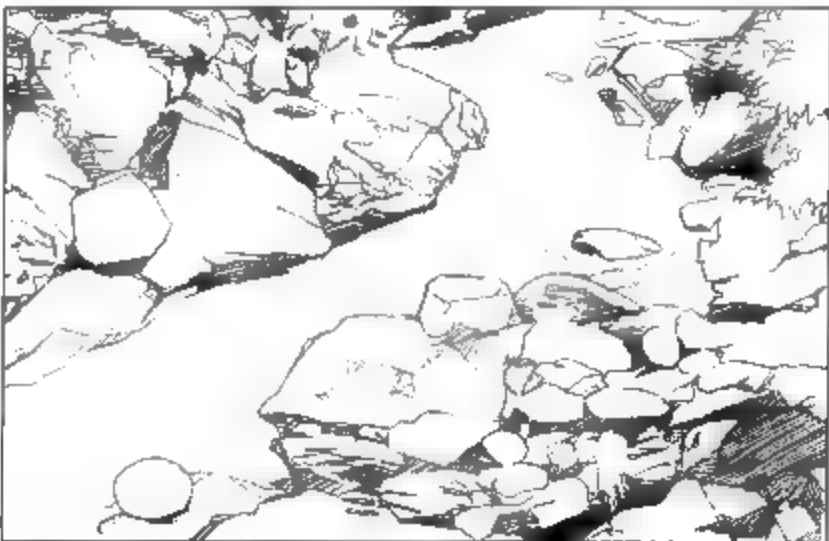
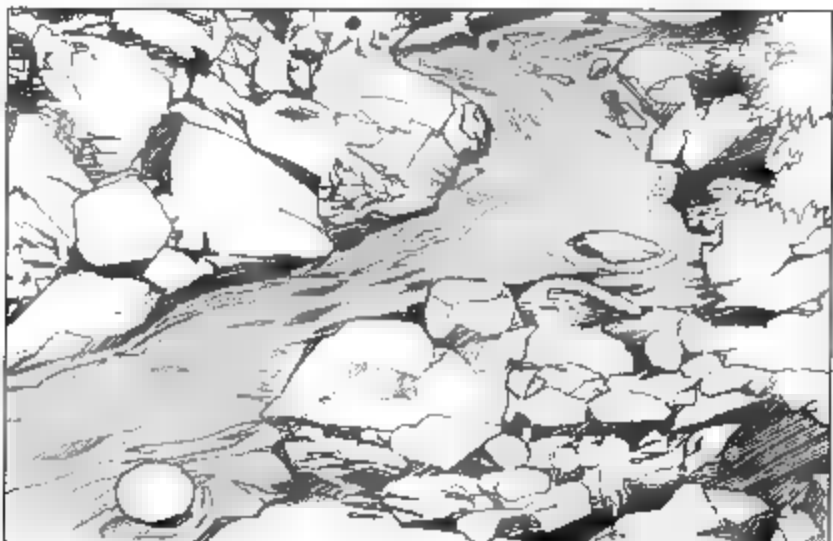
表现波光粼粼的水面

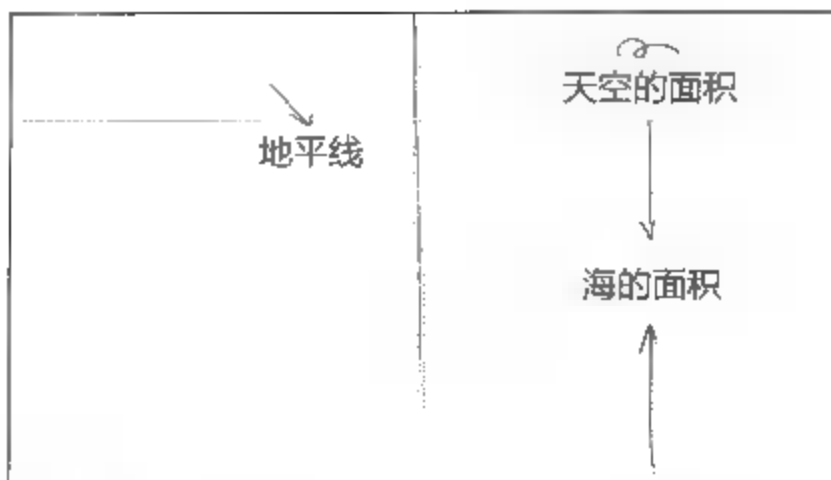
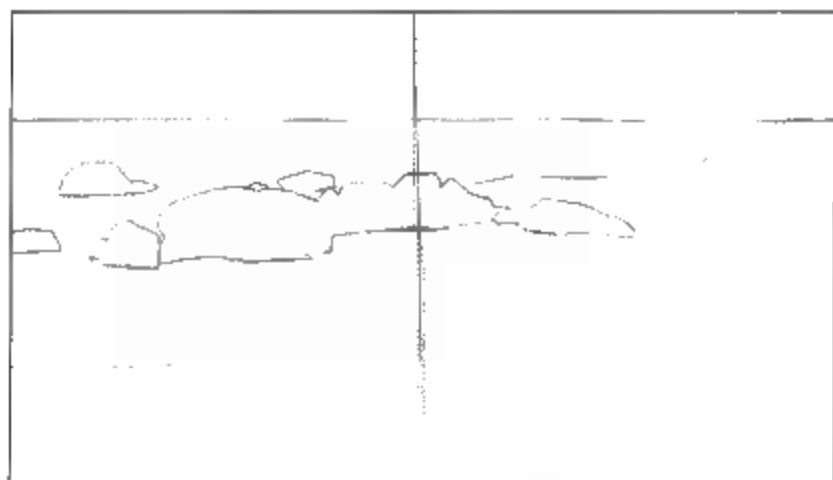
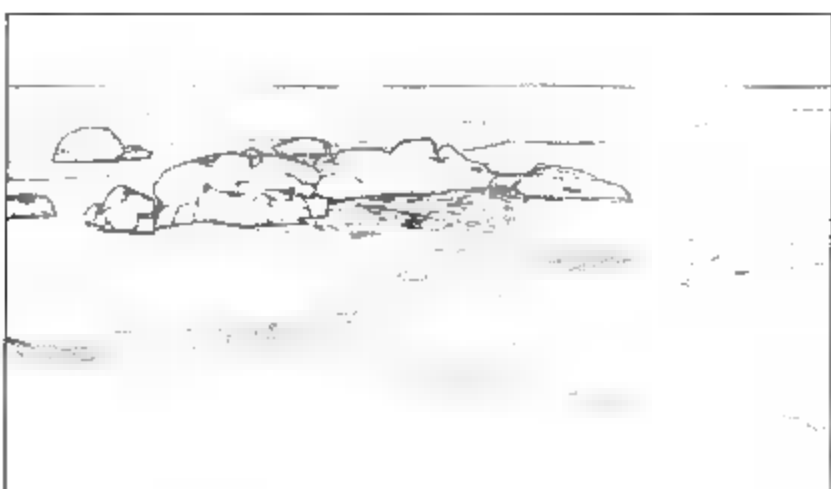
用没有规则的圈状经过有序的排列，由近到远逐渐变小，来表现带有微波的水面。

表现水面的滴溅效果

描绘滴溅的水花，除了要表现其瞬间的外形，还要表现出水纹的细节。

表现湍急的水和水波

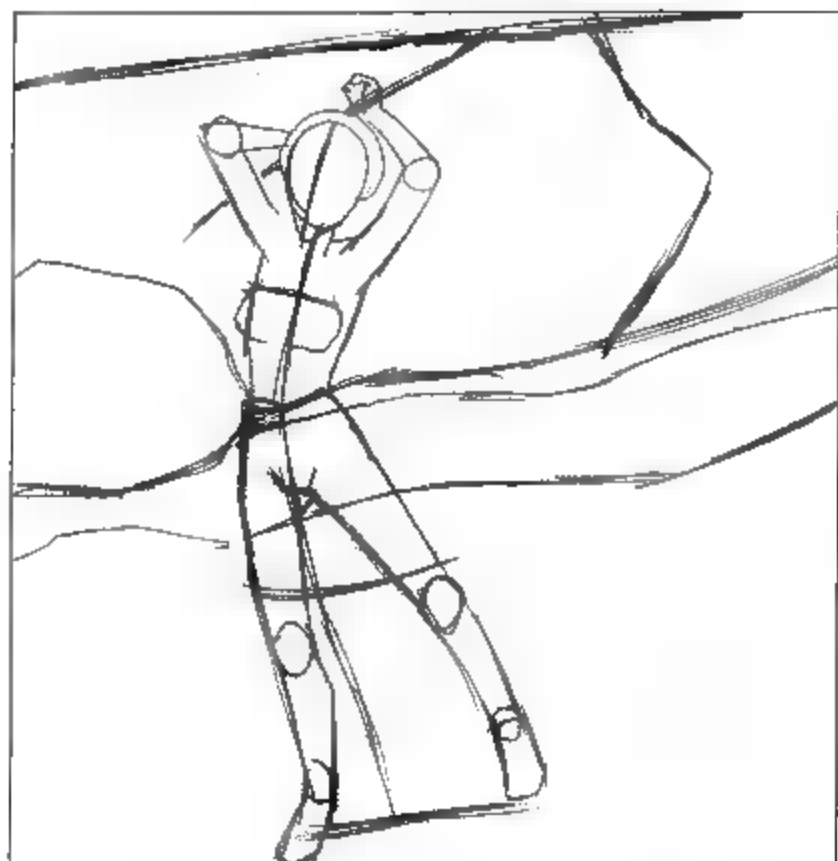
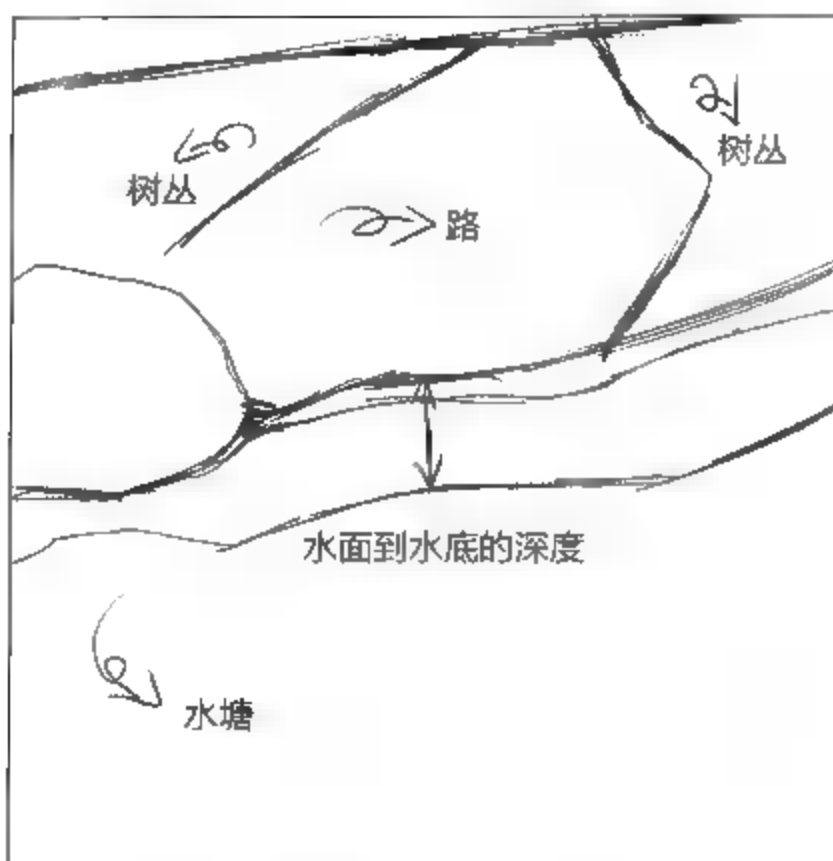
湍急的水流就像是一根带子，可以用顺排的直线来表现水流的速度。

溪流的画法

1 用简单的线条将溪流和河岸标注出来。

2 画出河岸边碎石的大体形状。

3 画出碎石的细节，通过碎石来对比出溪流的形状。

4 画出溪流的细节和水流的动态，用网点区分出溪流和河岸的色调。

大海的画法

1 确定画面的大小后在适合的位置标注出地平线，用于区分天空和大海在画面中所占面积的比重。

2 在画面比较显眼的位置用简单的直线勾勒出山石的形状，这样既可以表现海面的位置，也可以为全是海水的单调画面增加可看的内容。

3 描绘出岩石的细节。

4 用细小的线条描绘海水的细节，着重注意表现大海的远近效果。

5 区分出海水和岩石的色调，进一步将波涛汹涌的海水细节表现出来。着重区别大海远处的平静和近处的激荡澎湃，远景可以用直线来描绘，近景则要表现出浪花的细节。

将人物放在水中的画法

1 在确定的页面上用随意的线条分出画面中的景物所占的区域。注意要给在整个场景中占有重要位置的水塘留出充足的面积，以方便后面添加人物。

2 将人物放置在水塘中适合的位置。注意人物不要放在整个画面的正中间，这样会使得画面显得很呆板。

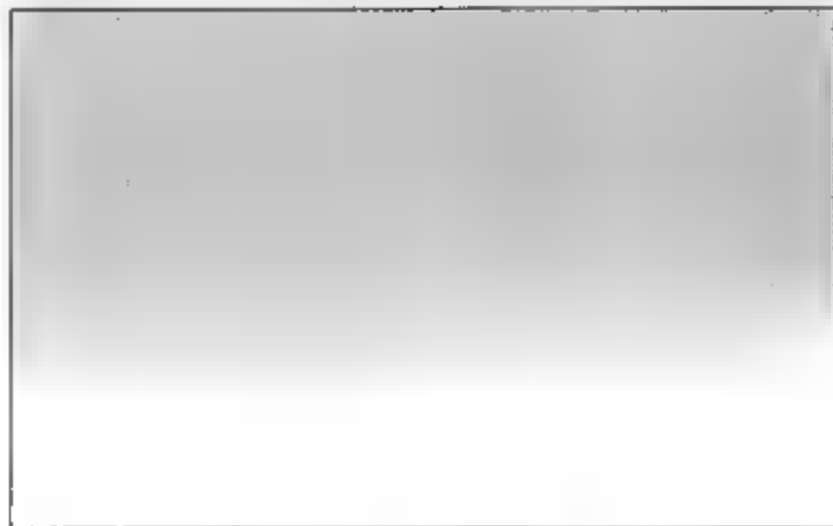
在绘制水中的人物时，要注意人物在水中的部分和在水以外的部分要有所区别，我们可以通过减淡人物处于水中部分的线条来表现这种差别。在必要的情况下还可以通过擦去人物在水中的部分线条来达到这种效果。

天空、大地和沙漠

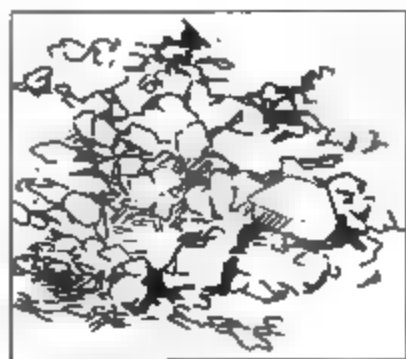
古风漫画在表现天空、大地和沙漠时通常会选择较为细腻的笔触，这样可以将对象表现得细致入微。

天空的表现方法

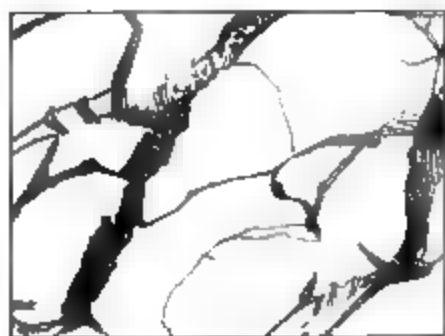
祥云满布的天空

本来无一物的天空可以用柔软线条所堆积出的云团来表现。

万里无云的天空

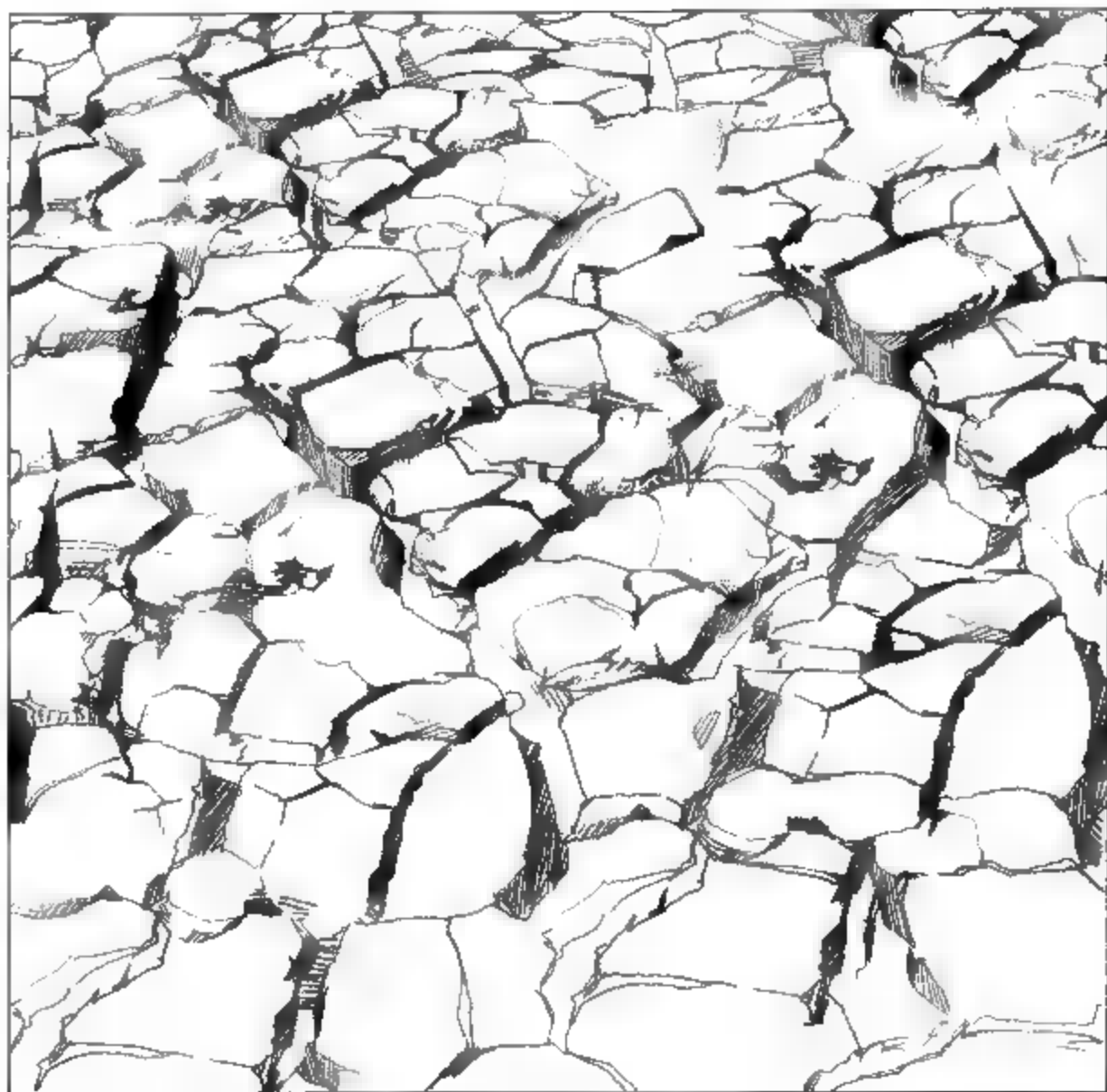
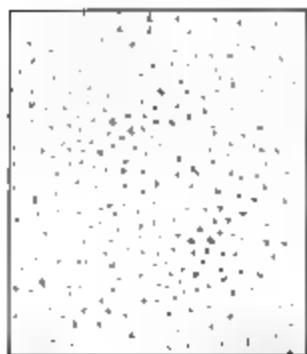
天空的空灵可以利用渐层的灰度来表现。

大地的画法

土地的细节表现

土地是比较难以表现的绘画对象之一，要表现土地就要思考组成土地的各种物质的线条表现方法，例如细碎的小石子、湿润的泥土块、坚硬的土丘等。要表现这些物质就要充分运用笔触，用短促的笔触表现近处的沙石等细节，用长软的线条或长而较硬的线条来表现远处的景物或大面积的景物。

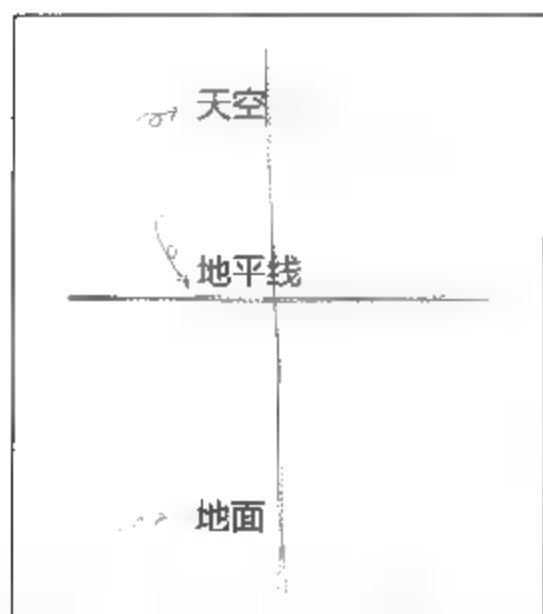
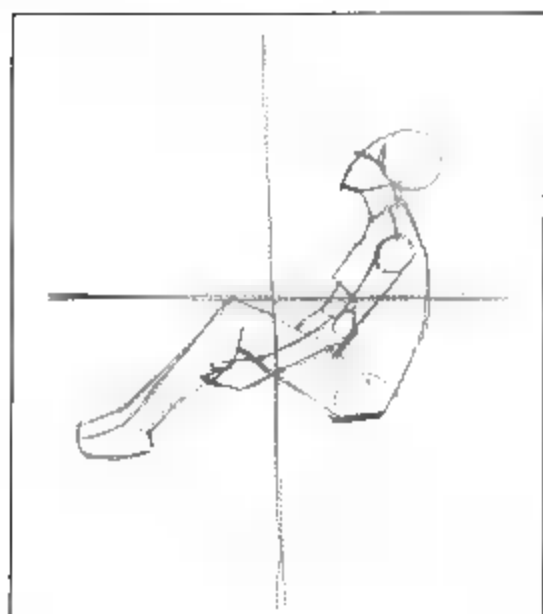
沙砾、碎石和土构成的大地

干裂的大地

大地的干裂细节表现

因为缺少水源而干裂的大地可以用较为硬直的线条来表现，在某些需要强调的地方画出一些抖动的感觉，效果会更好。

沙漠的表现方法

点状的沙粒细节

沙的颗粒很细小，可以用许多点来表示。

连绵的沙漠乍看像是山峰，但是没有岩石的坚硬感，也没有植物覆盖，而是柔软光滑的细沙。沙漠的线条以曲线为主，质感柔软圆润。

将天空、大地和沙漠元素组合成人物的背景

1 在画面中画出地平线，用以分割出地面和天空所占画面的比重。

2 在适合的位置画出人物动态。

3 围绕人物画出周围的景物。

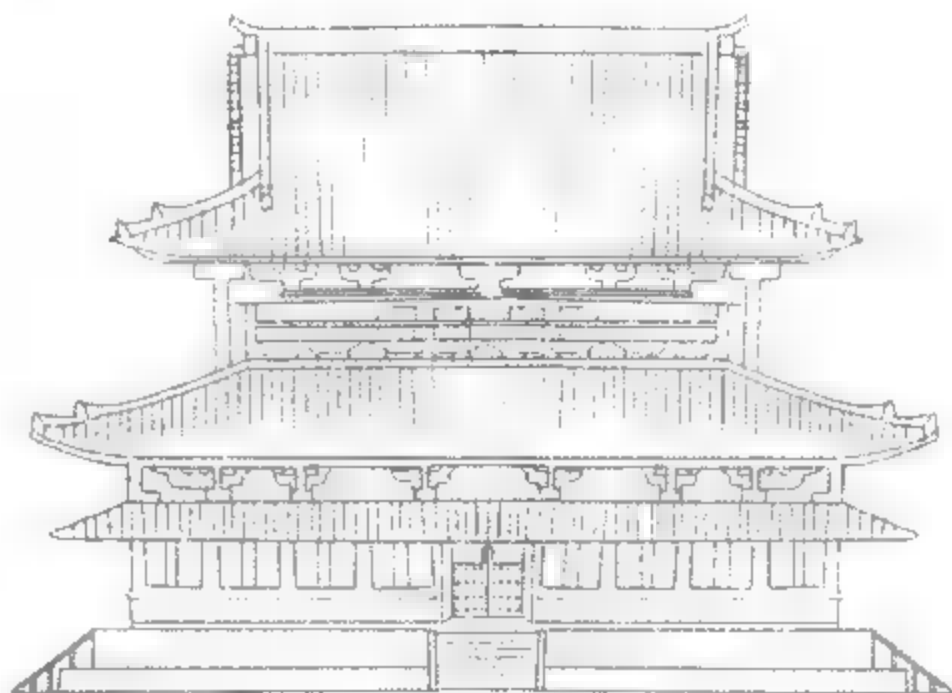
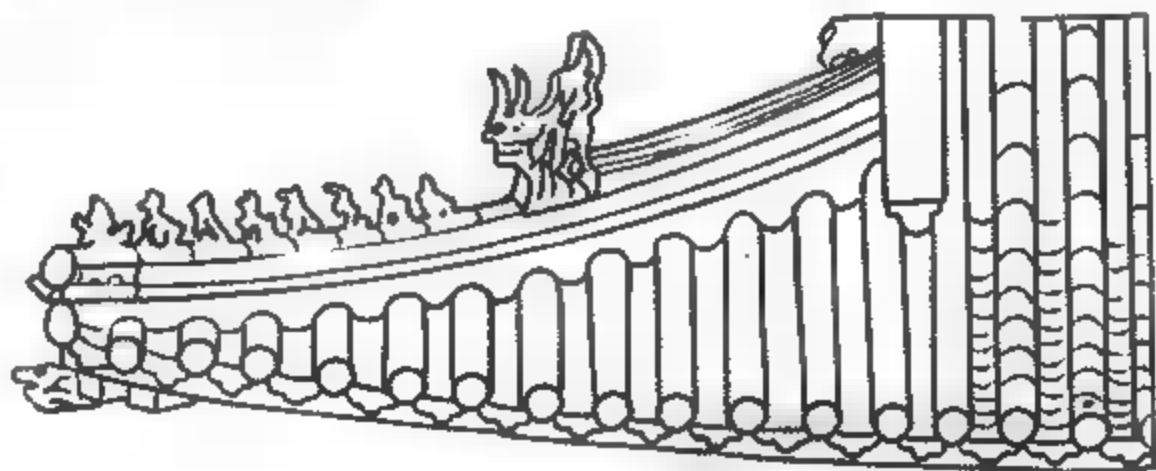
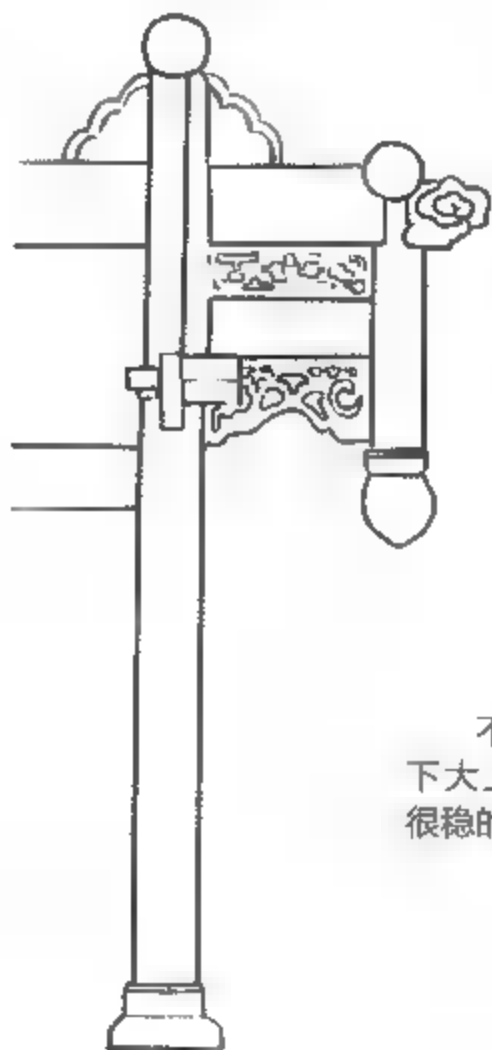
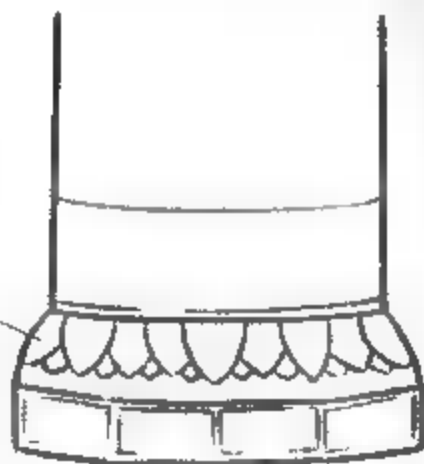
将人物放在包含有天空、大地和沙漠元素所组合成的背景中时，要注意这几种元素的分配。沙漠虽然在近处和在远处都能用相同的方法表现它的状态，但在近处用细点来表现更能突出沙的质感。大地放在远处很容易和远处的沙地混淆，放在近处的人物身边更适合表现它的状态。

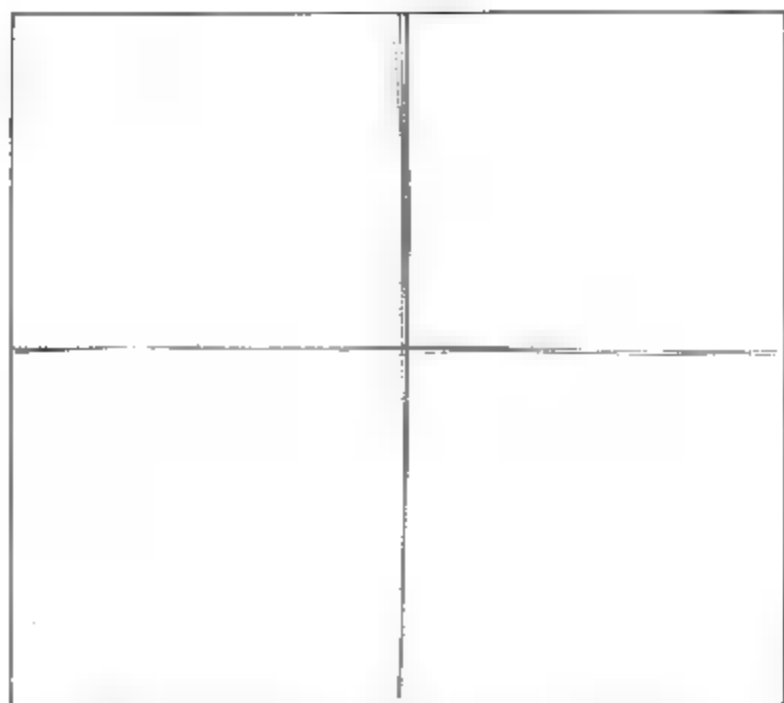
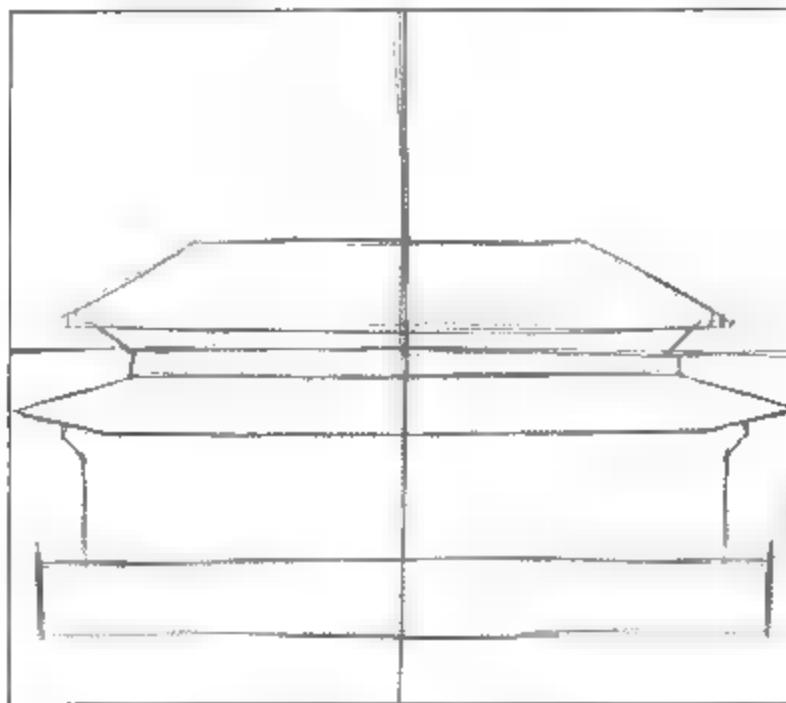
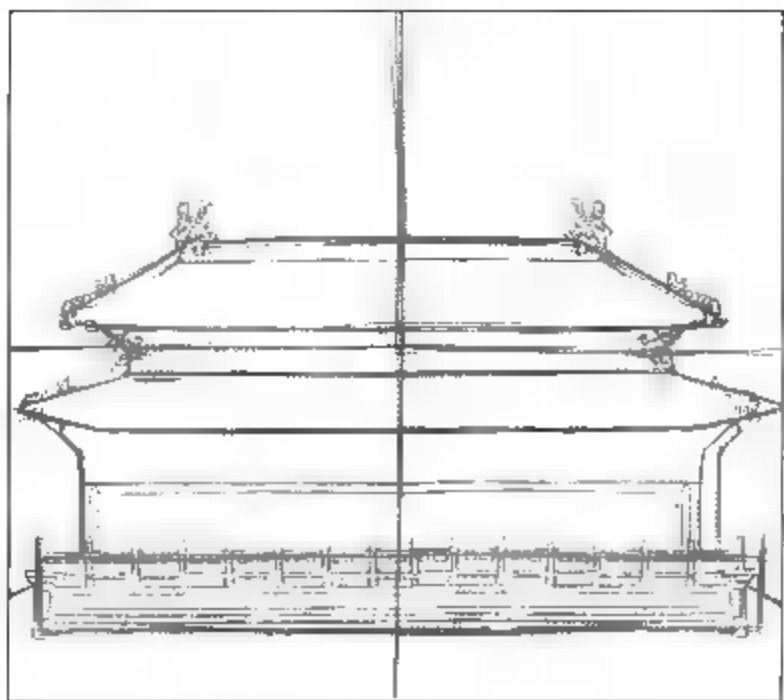
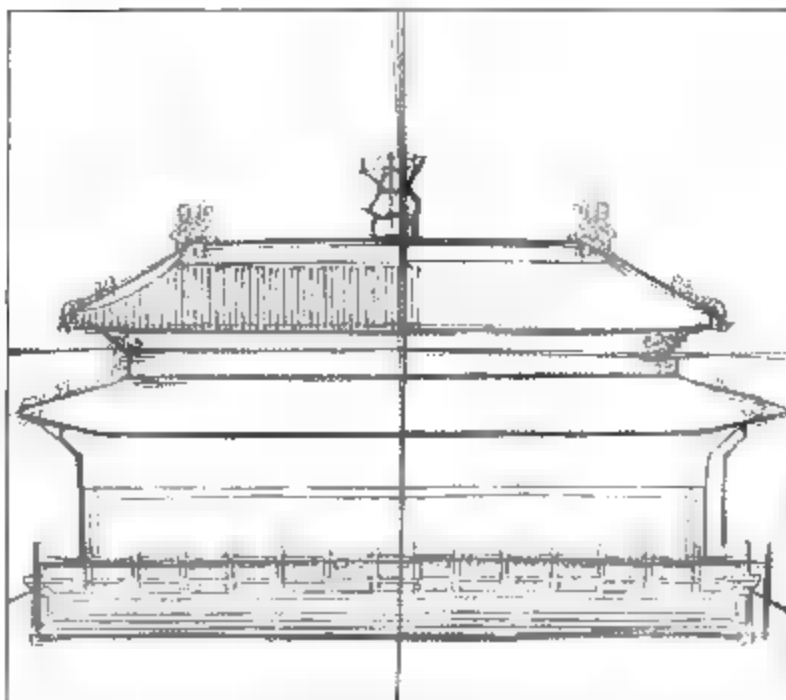
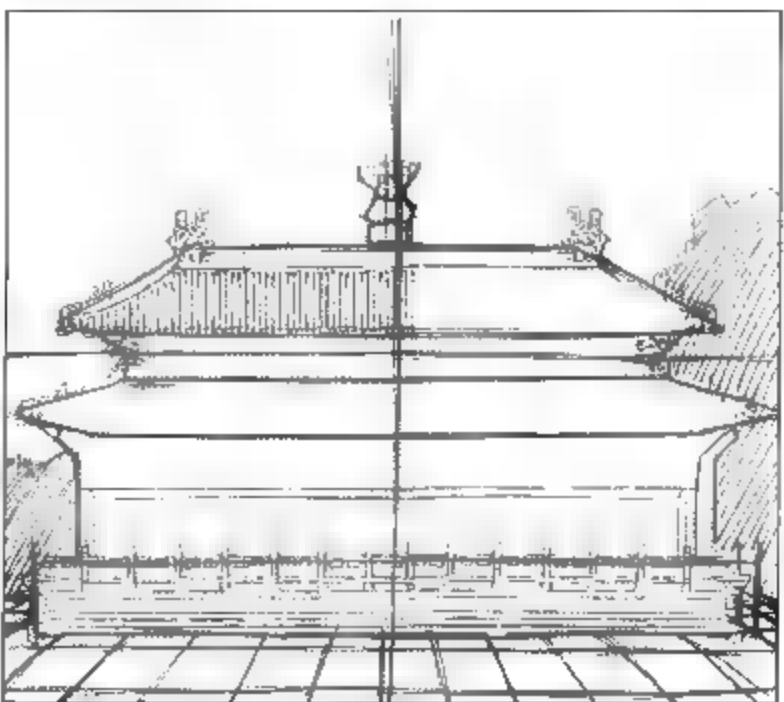
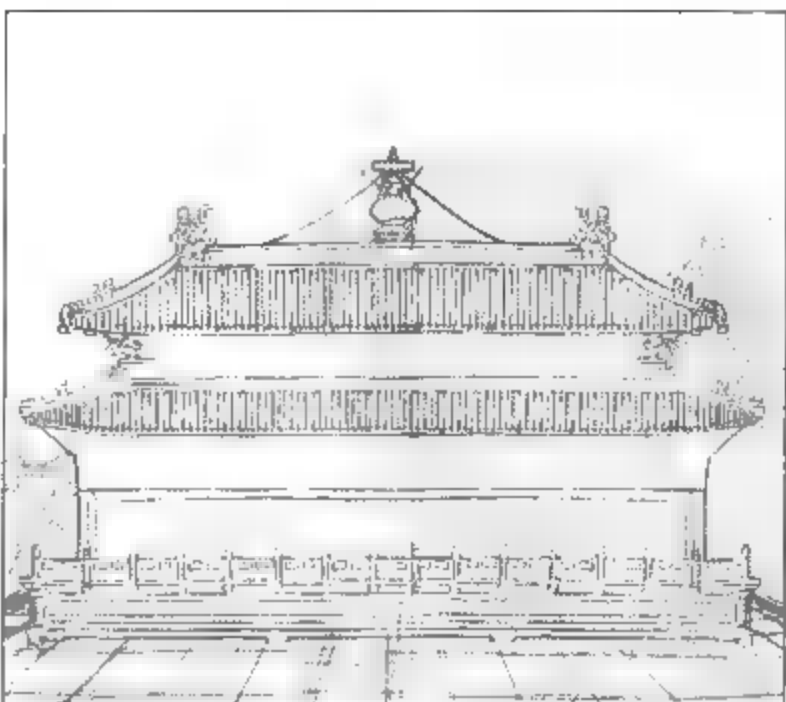
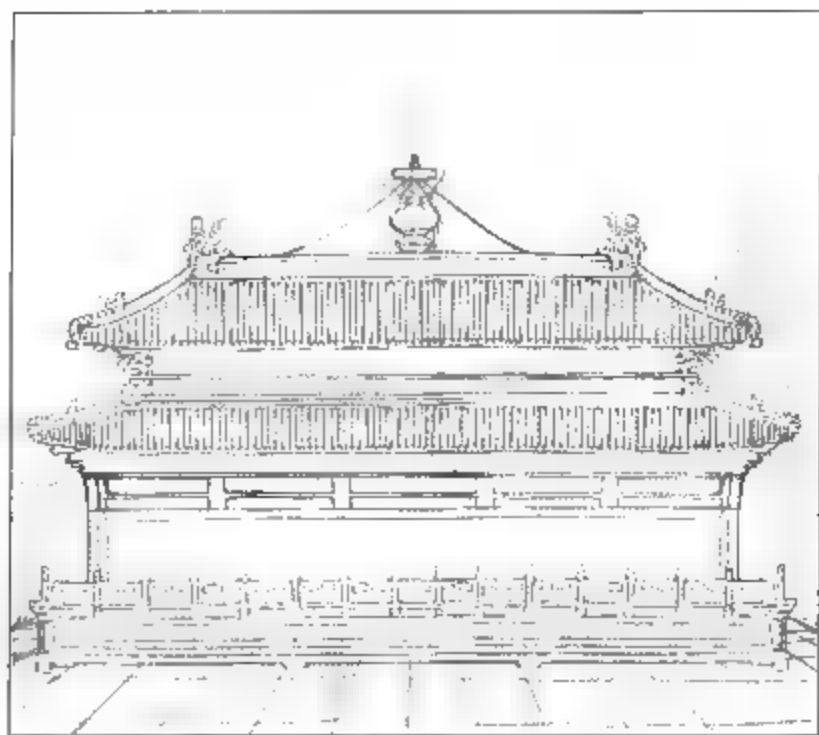
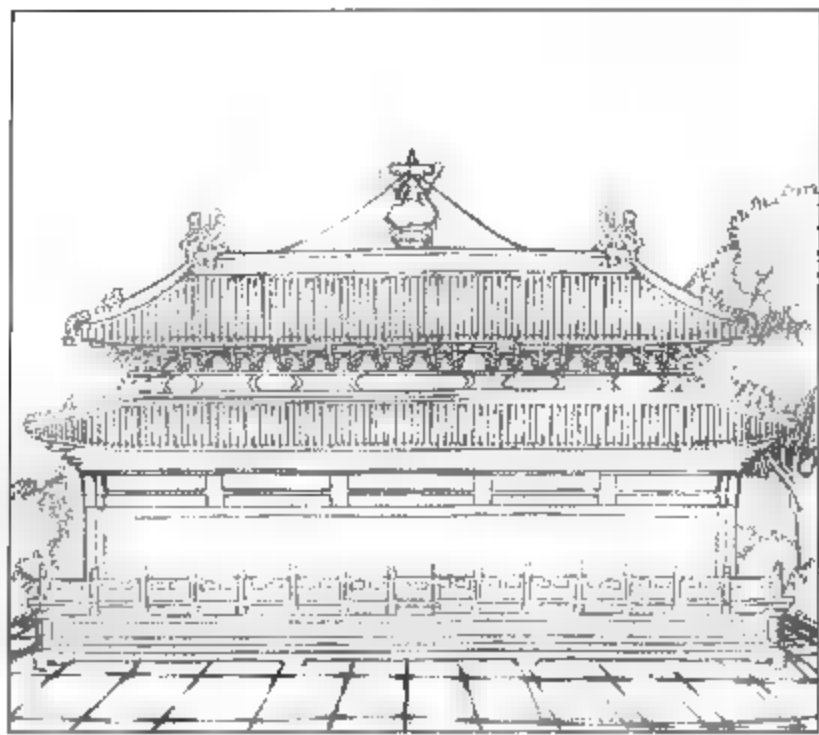
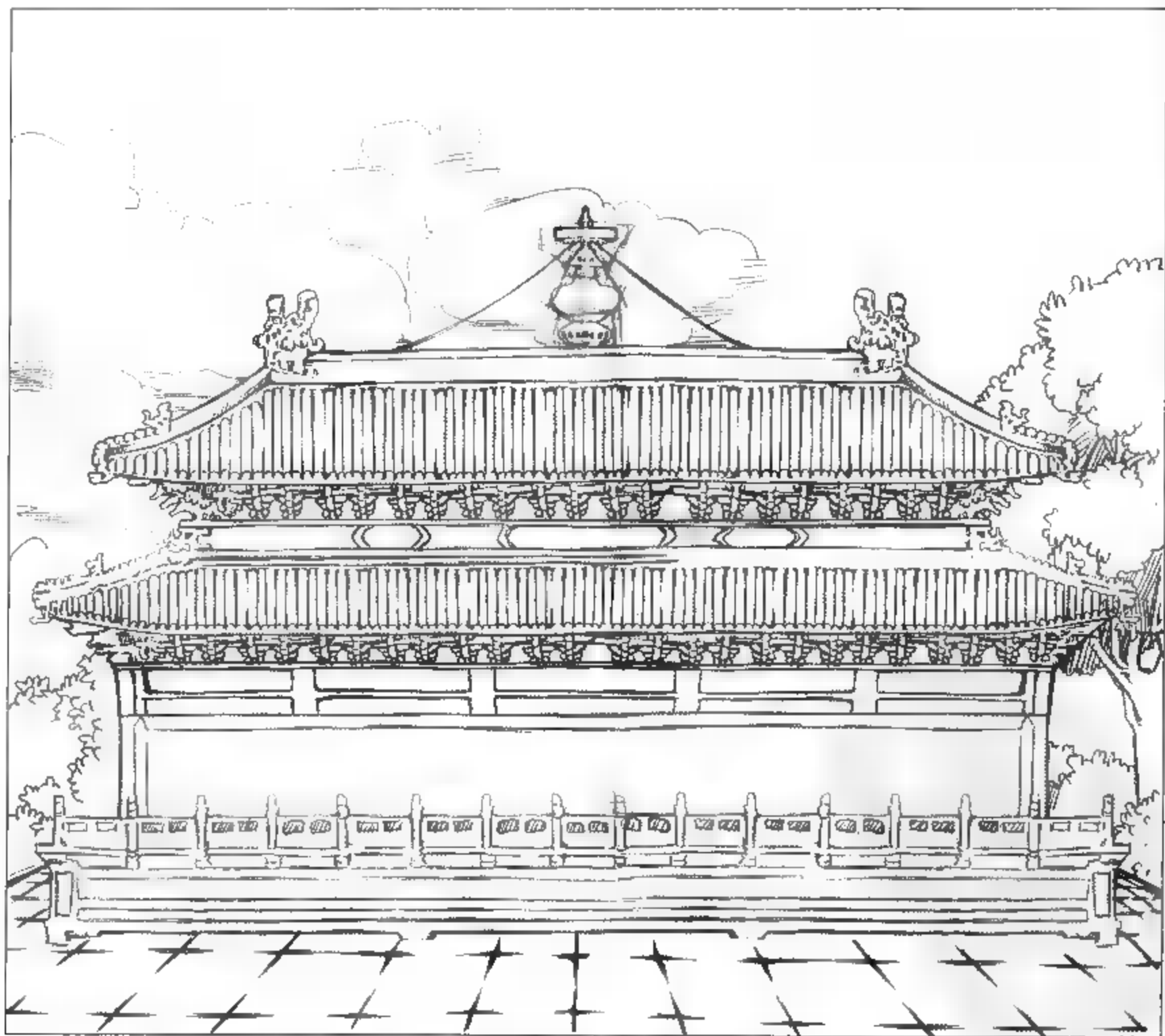
Lesson 03 人文场景

人文场景是指人们为了满足自己生活、生产或其他方面的需要而建造的房屋或其他景物道具等的统称。也就是说，不是大自然本来就有的，而是通过人的手创造、建设出来的景致就叫人文场景。

宫殿

宫殿是供帝王、帝后嫔妃举行朝会、大典及居住的地方。其规模宏大、凸显王权的尊贵。宫殿的营造有一定的原则，其中包括“三朝五门”之制、“前朝后寝”之制、“中轴对称”之制等。

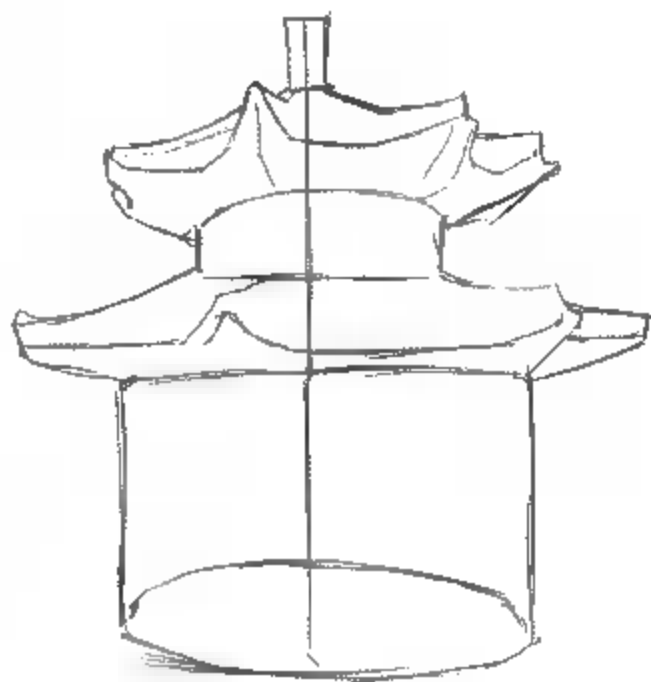
宫殿的结构

中国古代的殿堂式建筑，有单层和双层之分。屋檐突出，上面有许多的装饰结构。在绘制古式殿堂的时候，需要非常精致的描绘才能体现出宫殿的富丽堂皇。

不同样式的柱基。下大上小的造型，给人很稳的感觉。

宫殿建筑的细节涉及方方面面，柱基的雕刻十分精致，雕刻的内容以动物或植物为主。

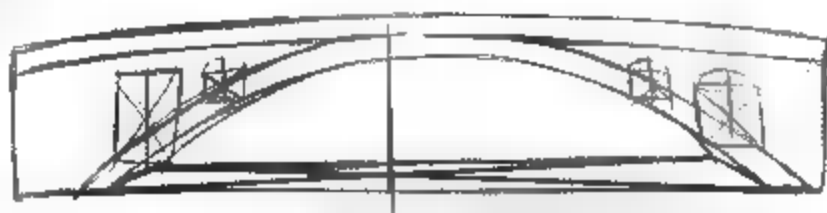
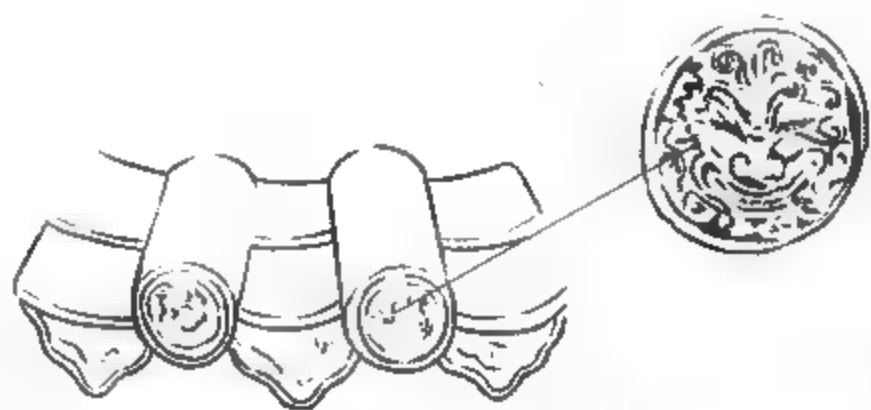
宫殿的画法

1 用随意的长直线标注出画面的地平线和纵向中心线。

2 根据地平线和中心线的位置画出宫殿的大概形状。

3 在确定了较为标准的外形轮廓后，为宫殿添加细节。

4 继续添加宫殿的细节部分。

5 根据确定的视点绘制出地面的砖块，要注意透视感。

6 将宫殿的细节补充完整。

7 绘制宫殿墙壁上的细节。

8 完善宫殿其他部分的细节，绘制地砖。

9 最后对整体画面进行调整，画出宫殿旁树木的细节和宫殿后方上空的云朵。

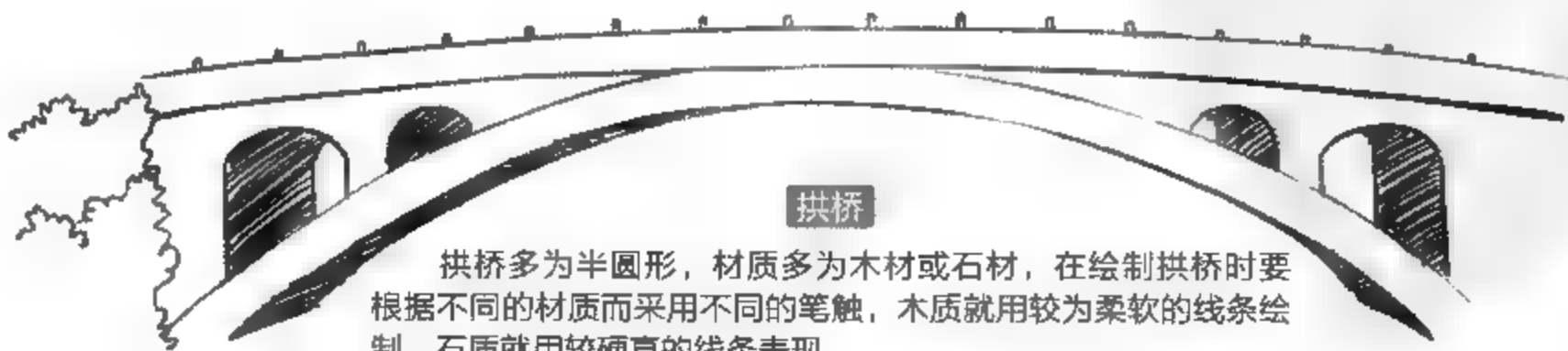
庭园

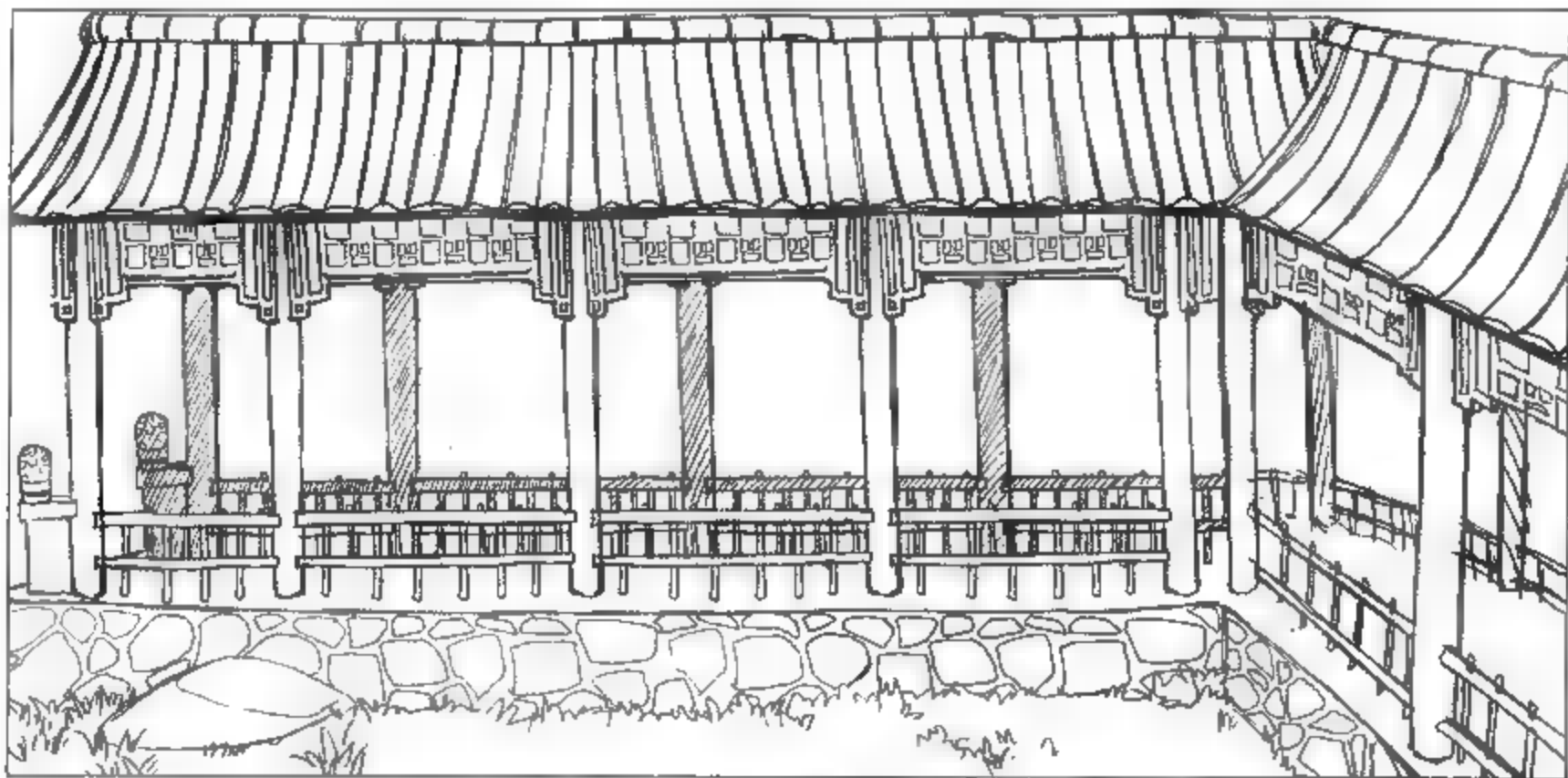
庭园是中国古代富贵人家在房舍旁边修筑的可用于观赏和休息的地方，在设计上追求阴阳协调。

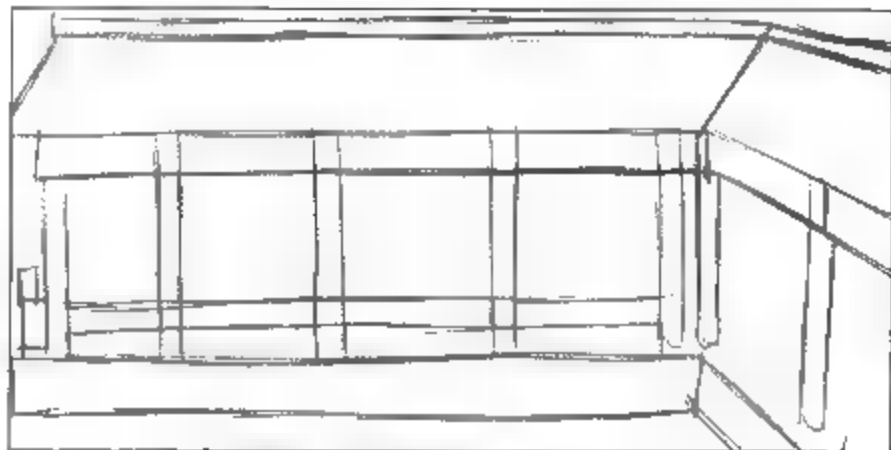
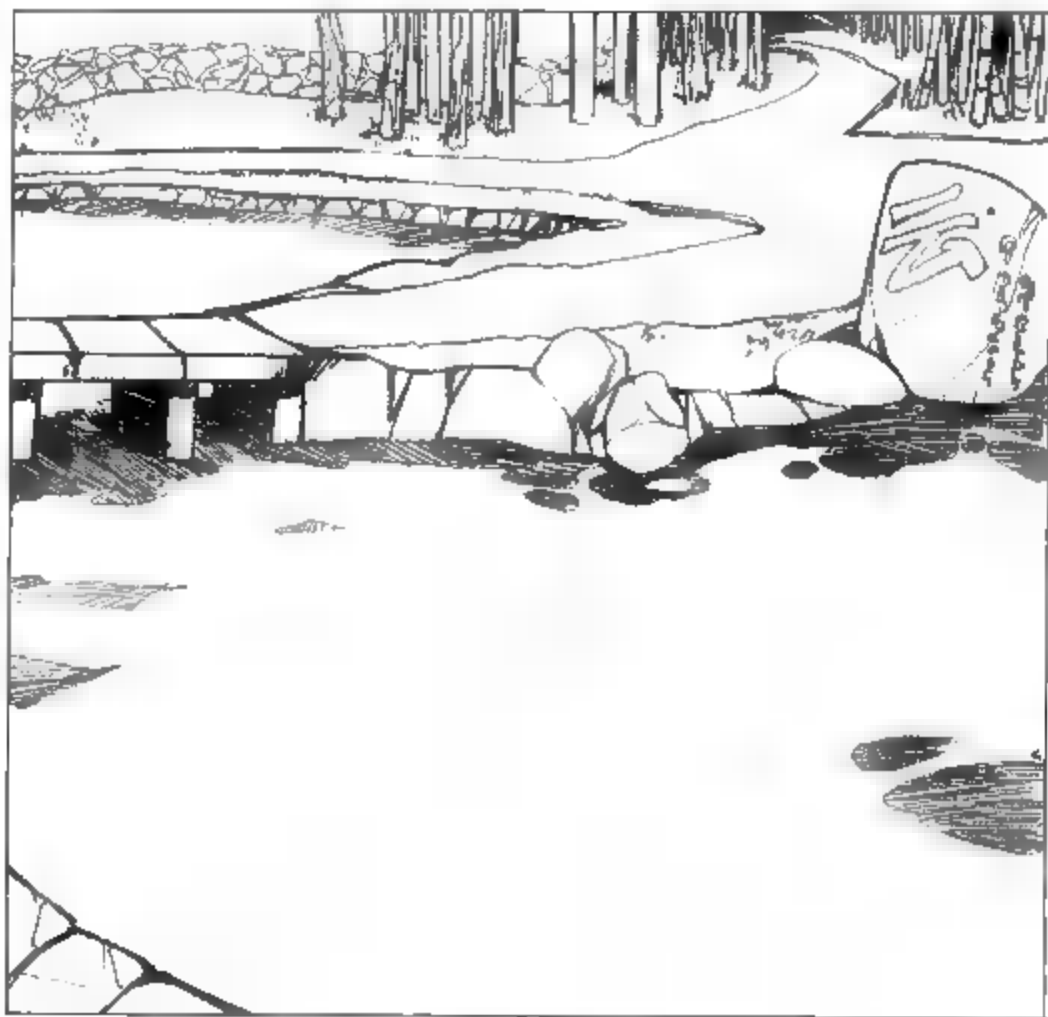
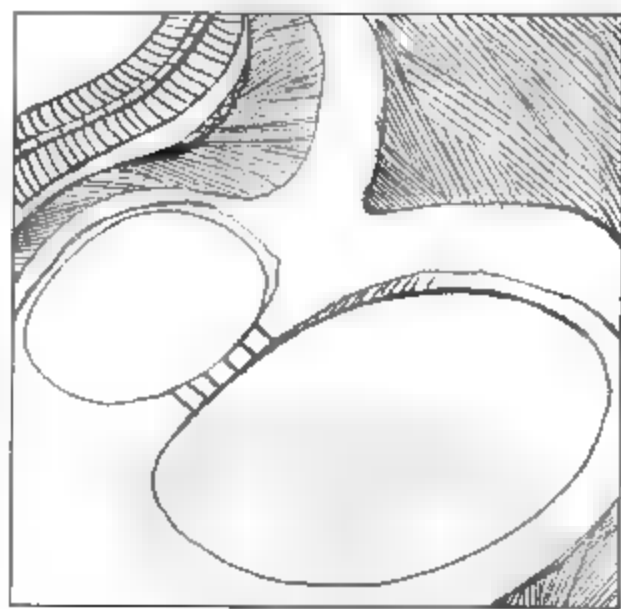
园林的构成要素

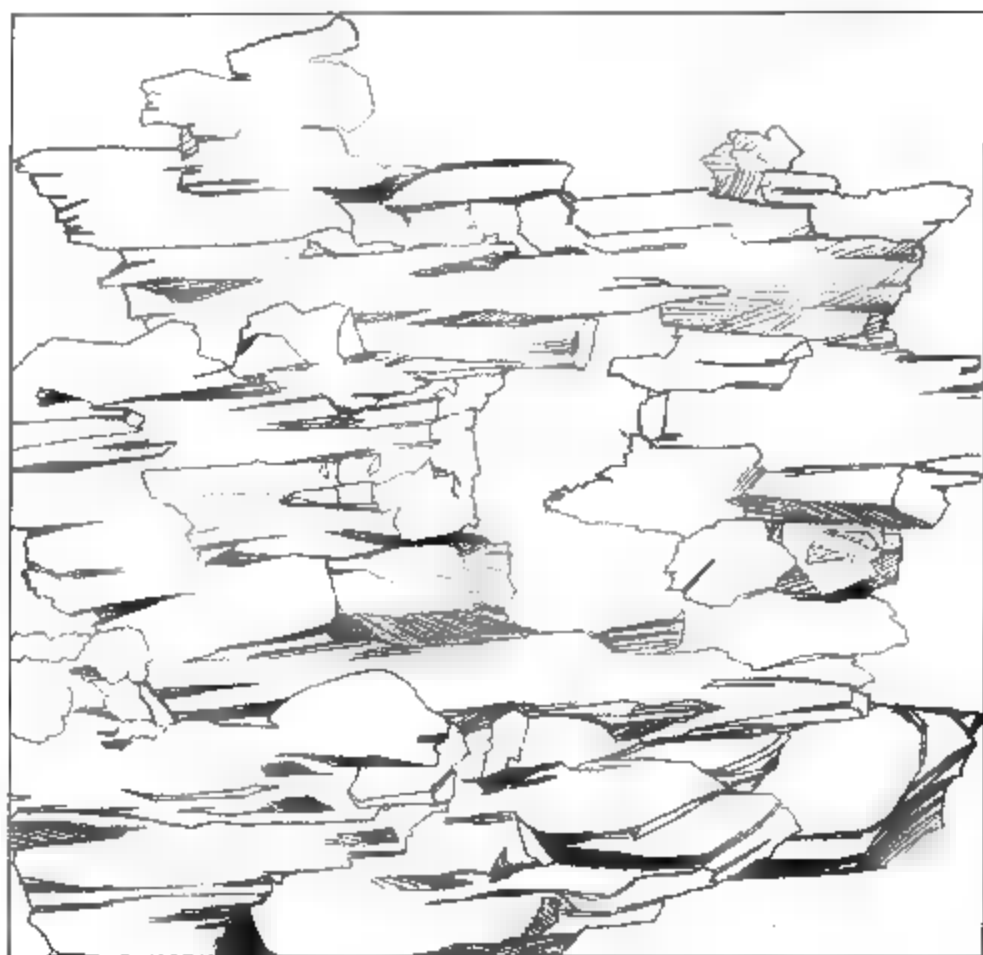
亭子

亭子结构图

亭子的造型很多，其中，圆形亭是较为普遍的造型。在绘制时不要被过于精致的亭瓦装饰所迷惑，要抓住它的外在大体轮廓由简入深地逐步绘制。

房屋的结构需要细致地刻画，在绘制之前，一定要仔细观察其结构特征。

拱桥结构图

拱桥

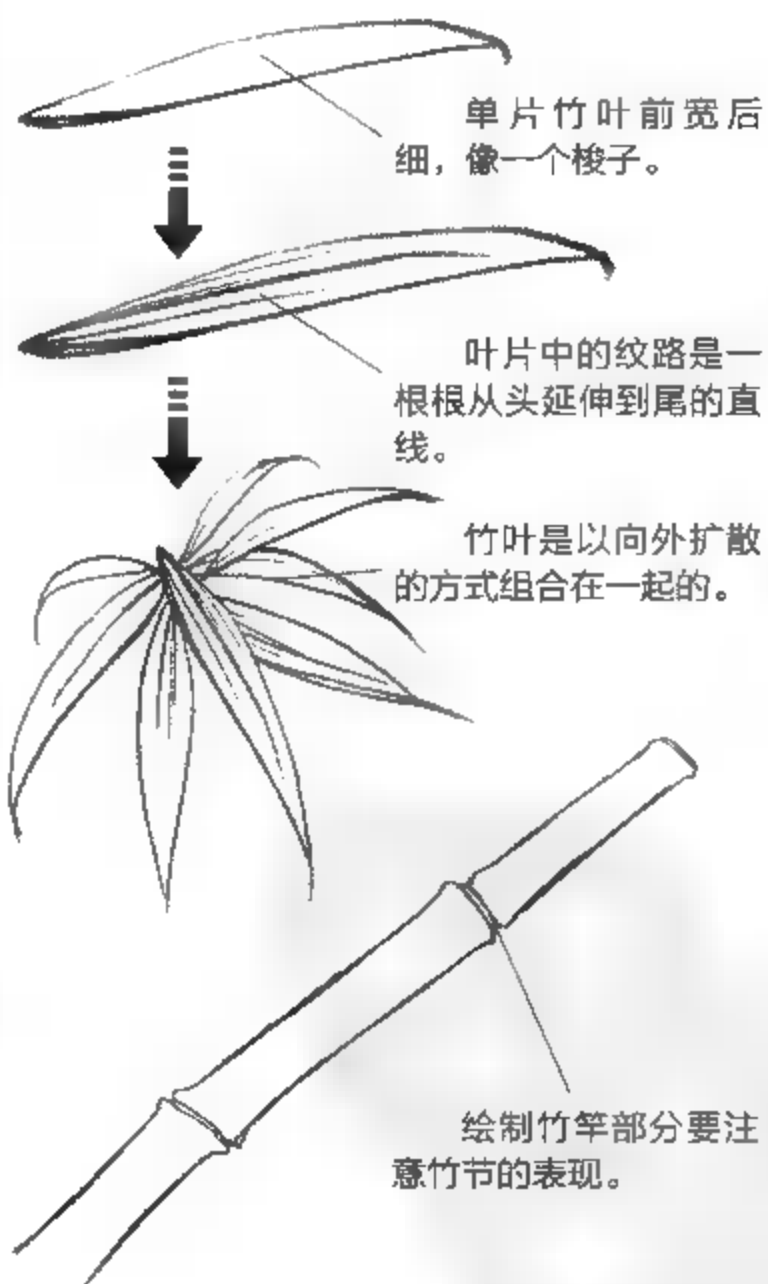
拱桥多为半圆形，材质多为木材或石材，在绘制拱桥时要根据不同的材质而采用不同的笔触，木质就用较为柔软的线条绘制，石质就用较硬直的线条表现。

走廊

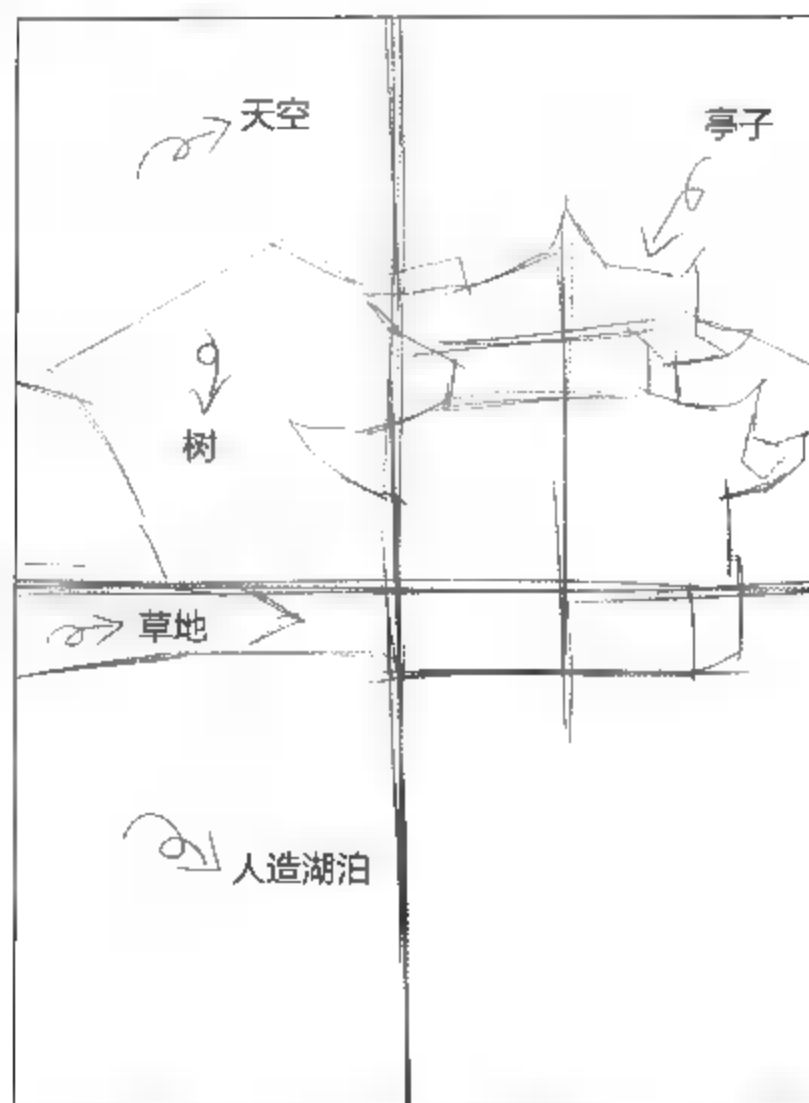
走廊是古代富贵家庭庭院中必有的建筑之一，除了增加庭院的观赏度外，还可以供在庭院中游玩的人纳凉和休息。走廊一般采用石材地基和木材搭棚的组合方式修建，在绘制走廊的时候除了根据材质使用不同的笔触之外，还要注意走廊的透视效果。

走廊结构图

人造湖泊

人造湖泊平面图

人造湖泊是庭院中必有的景致之一，根据庭院的大小和布局，人造湖泊有大有小。绘制湖泊时可以先画一个湖泊的平面图，用以标注湖泊的位置、大小和周围的景物。

假山

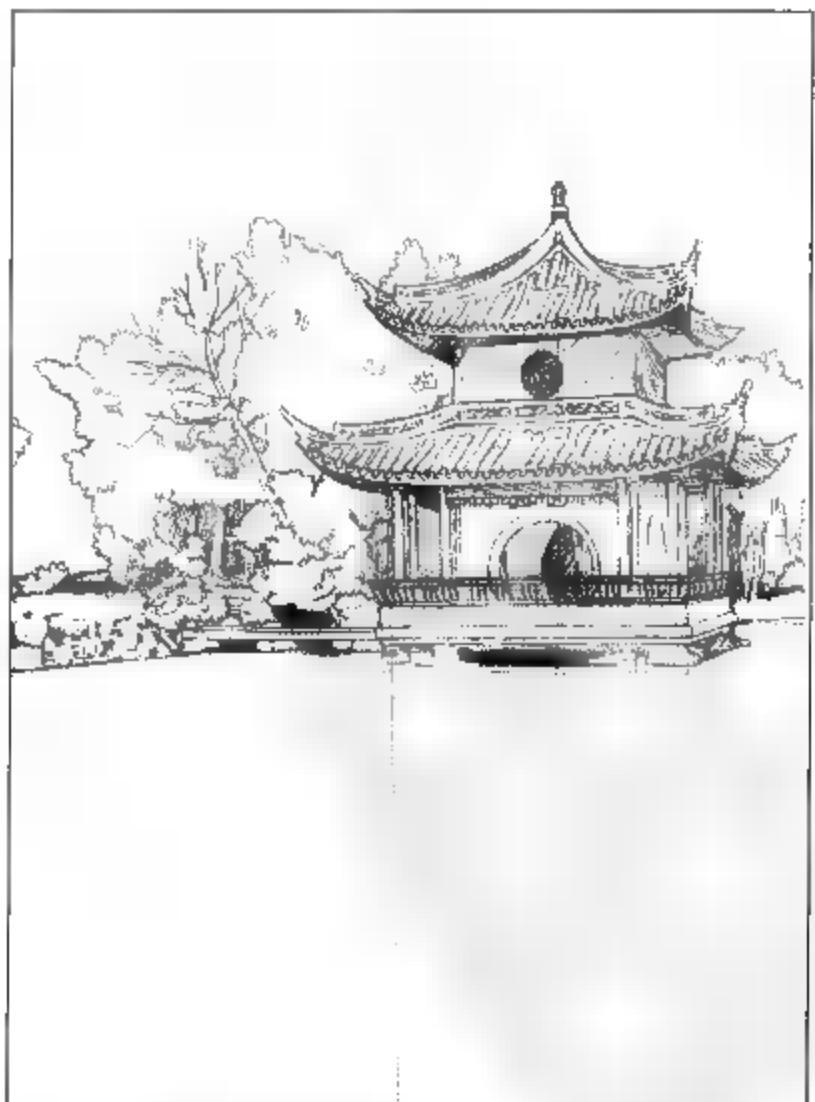
假山结构图

假山的造型千变万化，只要掌握一个部分的用笔方法就可以从假山的大体出发，根据自己的想法描绘出不同形态的假山。

翠竹

象征心胸坦荡和高洁的竹子在古代庭院中必不可少，在古风漫画中常将翠竹充作背景放于具有气节的人物背后。

园林的画法

1 确定画面大小后，在适合的位置将要画的主要景物用松散的线条勾勒出来。

2 根据已经标好的轮廓绘制亭子、树和石桥的细节。

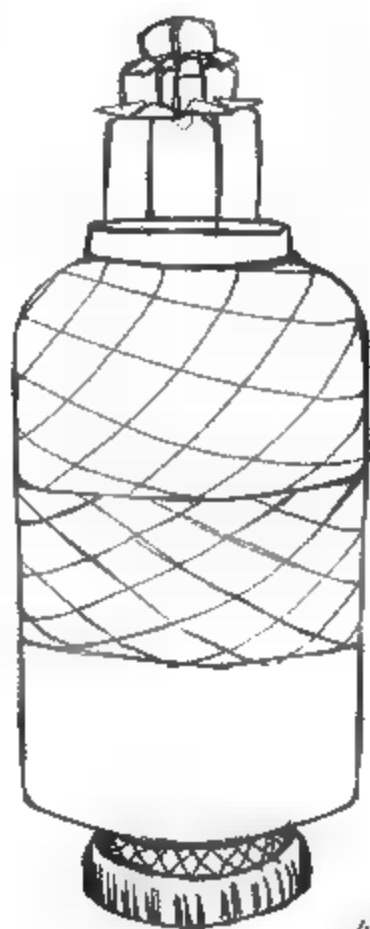
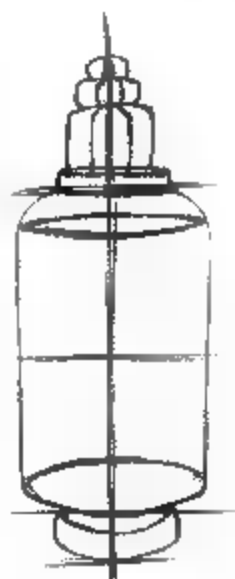
3 将亭子上更多的细节表现出来，注意亭子和后面的树等景物在细节处理上要有所区别。

4 在需要表现重色的地方，例如石桥下方、亭子的门洞等处进行排线处理。

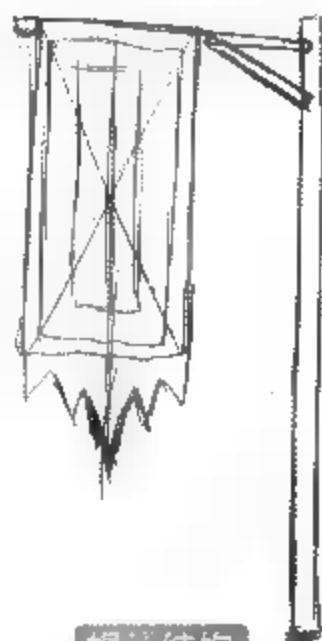
5 绘制出水面上的倒影，注意亭子和树木等较为重要的景物在水面上的倒影的效果。同时，利用灰度表现出水面与其他场景的色调。最后，将画面中整个场景统一处理一遍，以达到整个场景的平衡。

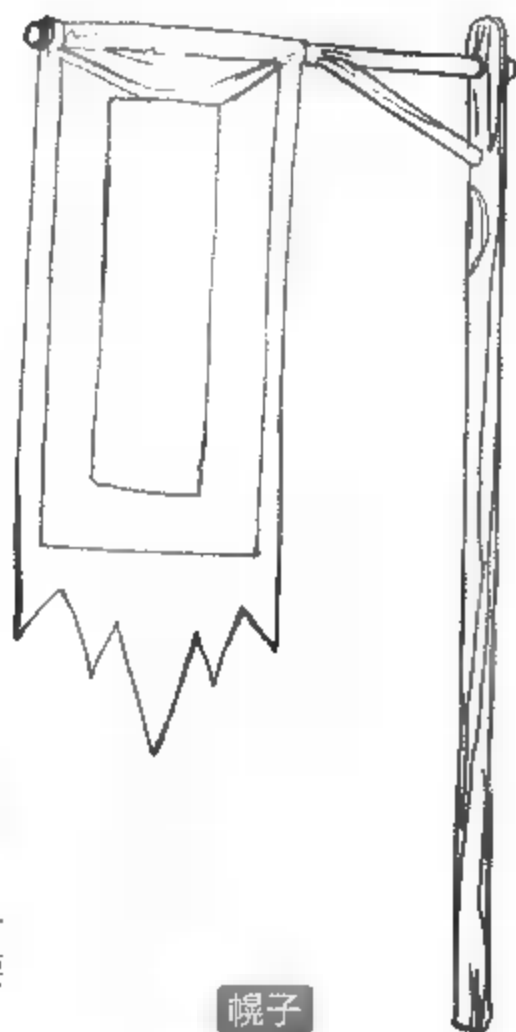
街道

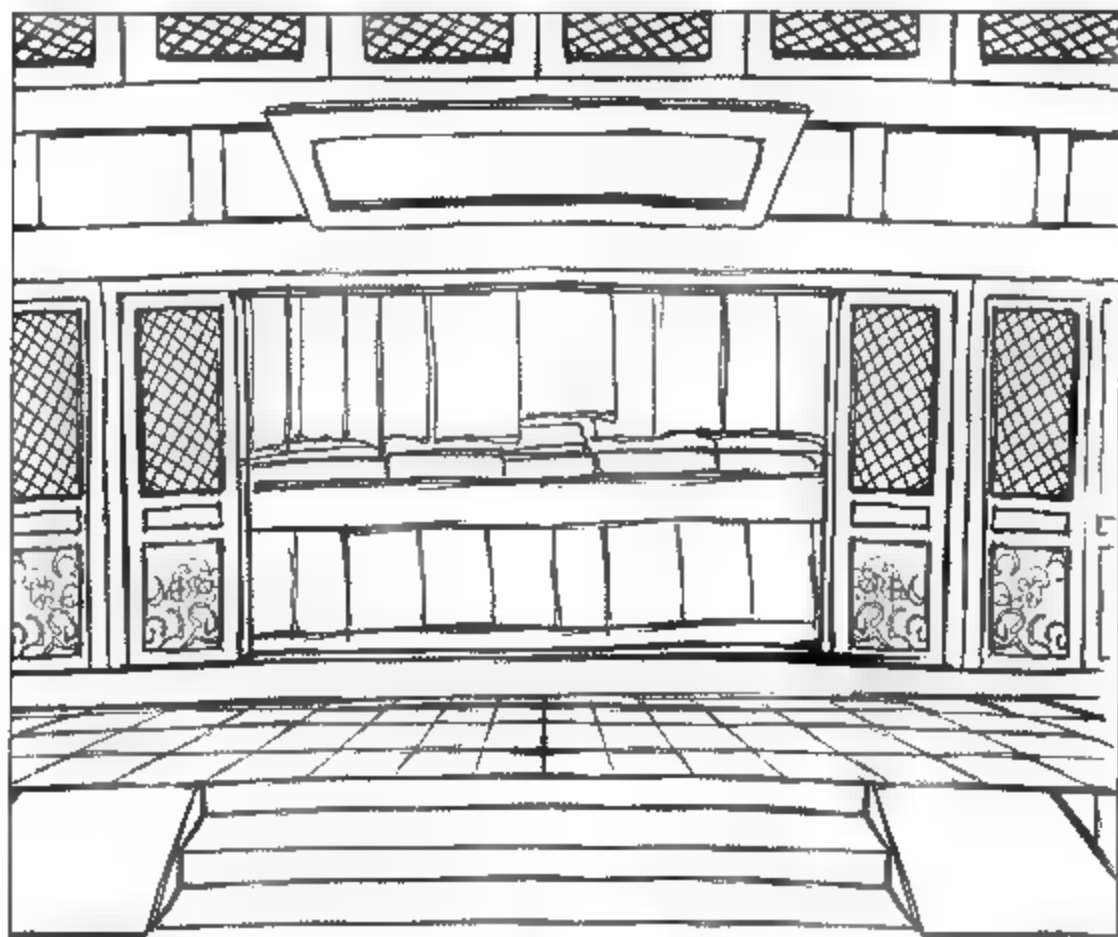
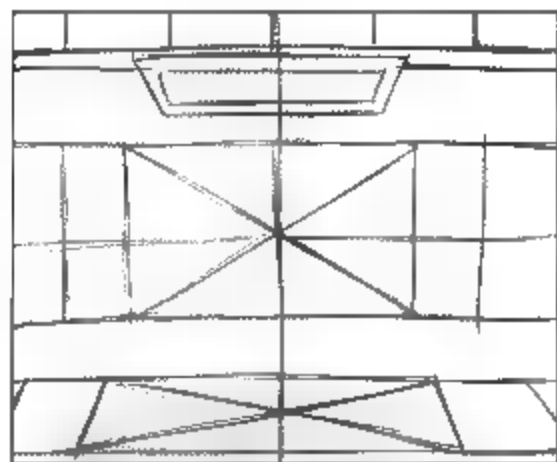
古风漫画也会表现人文场景，其中街道就常出现在古风画面中。

街道构成要素

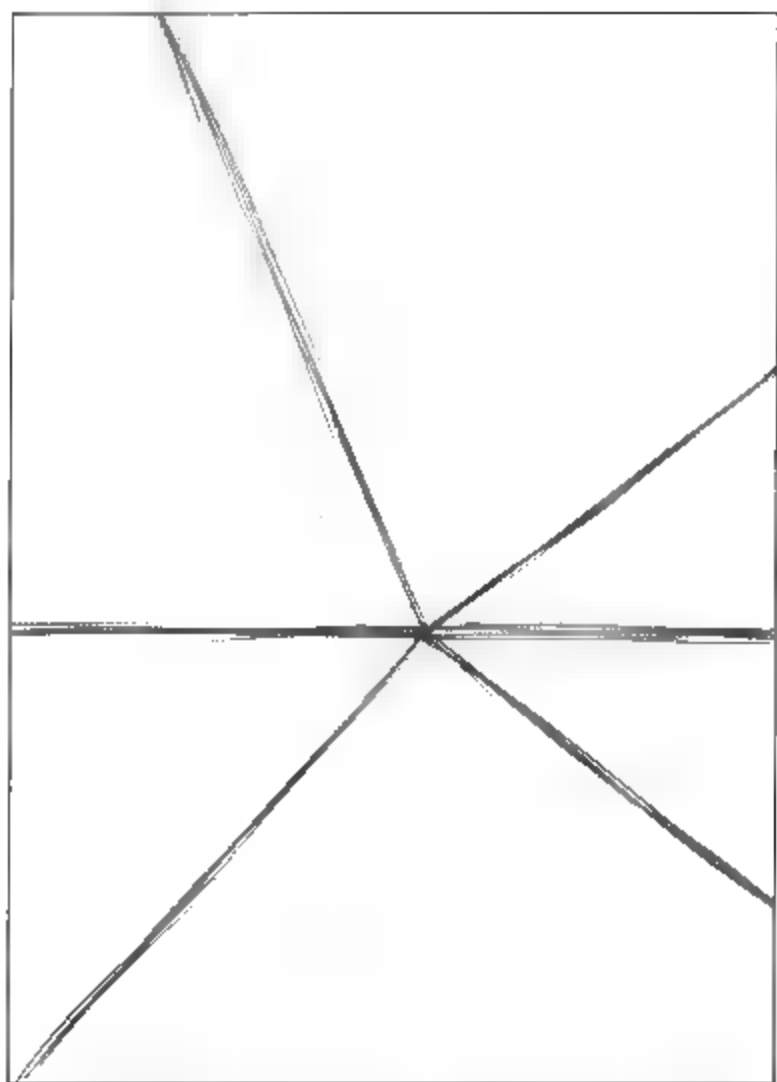
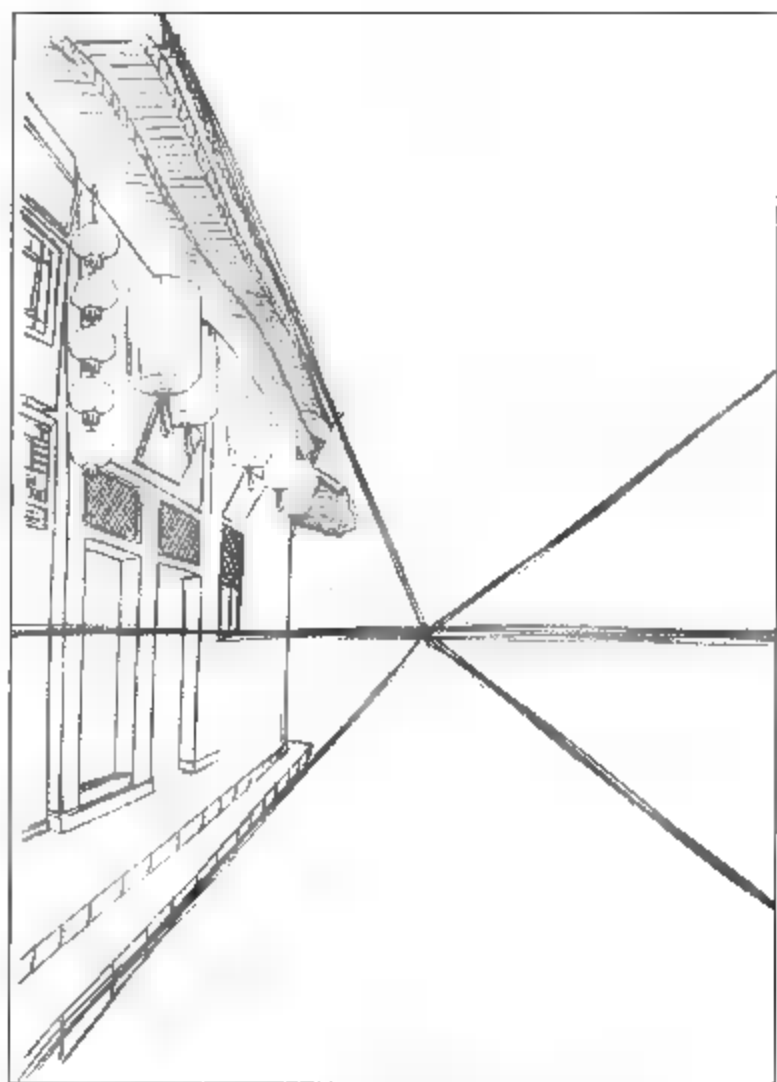
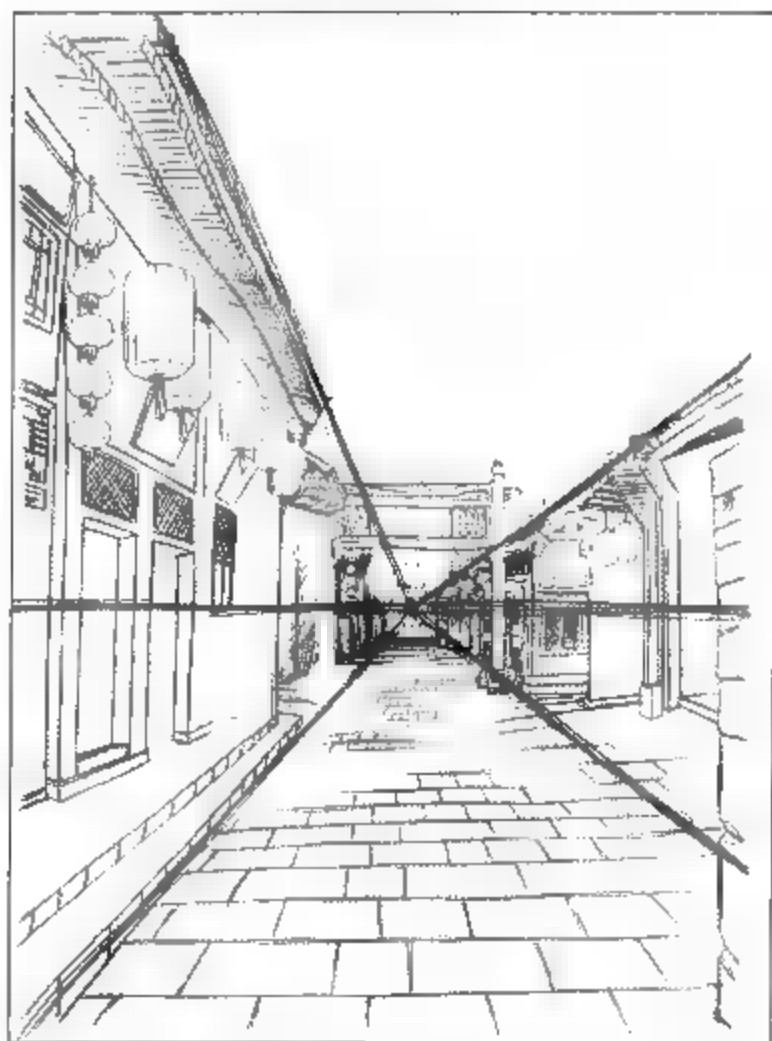
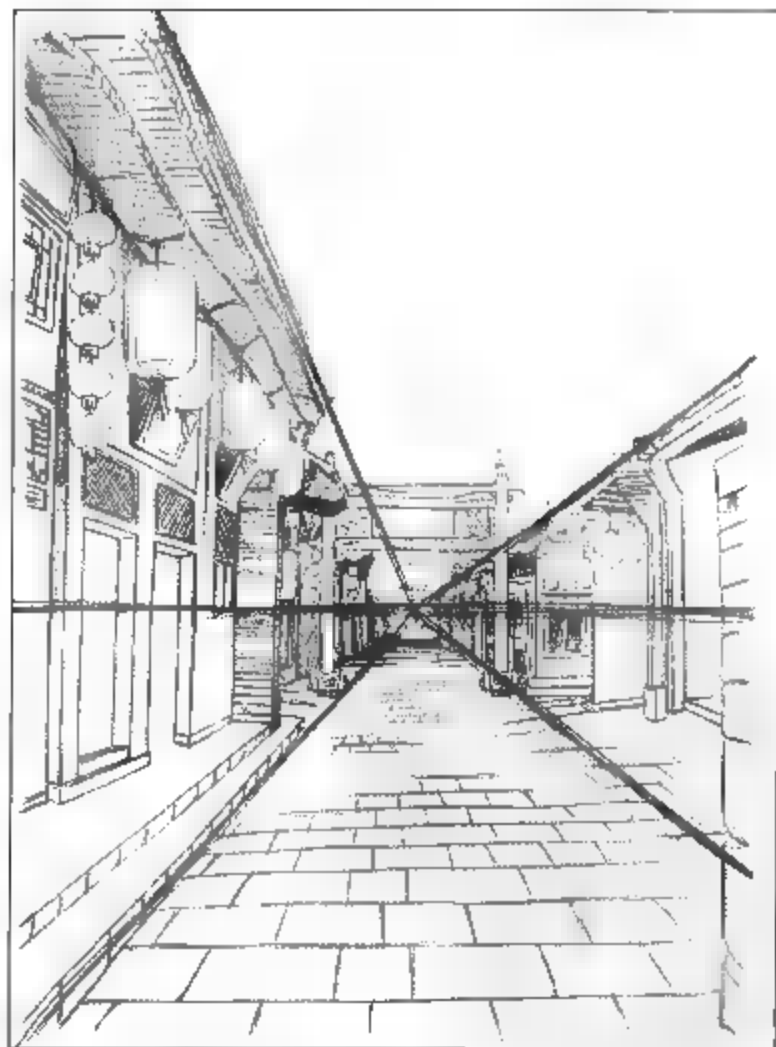
灯笼和幌子在古风街道中最常出现。灯笼除了夜间照明外还兼具广告的功能，而幌子则属于古代专门负责广而告之的工具。

灯笼

灯笼结构

灯笼呈圆柱体状，在绘制时要注意表现出它的体积感。

幌子结构

幌子是由木架和一个长方形的布片构成的，要注意绘制的线条质感。

幌子

具有特色的古代商肆

商肆

商肆结构图

古代商肆一般会将门开的很大，有广迎宾客之意。门的上方会挂匾额，匾额上书写店名。

街道的画法

1 在确定的画面上先绘制一条视平线，并在视平线上确定一个视点中心，然后拉线标识出街道的位置。

2 画出近景中的房子，注意细节的表现。

3 通过事先拉出的透视线绘制街道上其他的景物和地面。

4 画出街道两边房舍的阴影，表现街道的透视感。

5 将街道最远处的景物用排线的方式虚化处理，然后调整整个画面。

Lesson 04

抽象场景

抽象场景是和现实场景相对应的一种场景表现效果，抽象场景是以现实场景或现实场景中存在的素材为依据，经过艺术加工变形后得到的新场景，它可以用于烘托气氛、凸显角色情绪。

将现实场景虚化处理

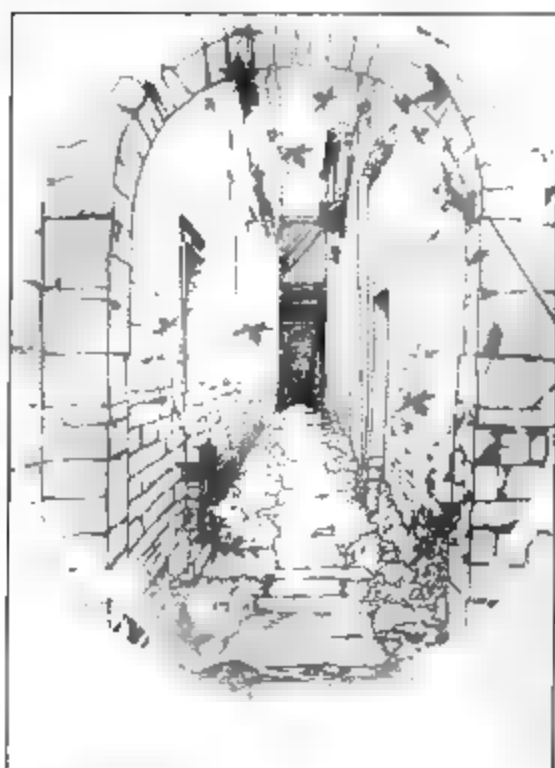
将现实场景变成抽象场景可以通过变形、虚化等方法处理。

虚化现实场景的方法

1 绘制一个现实场景。

艺术化的处■方法有很多，在漫画中常用的就是添加灰度效果和其他花纹效果等。

2 将场景进行艺术处理。

3 模糊边缘。

对前面虚化的边缘进行细微地修正，然后在画面中加一些点光表现。

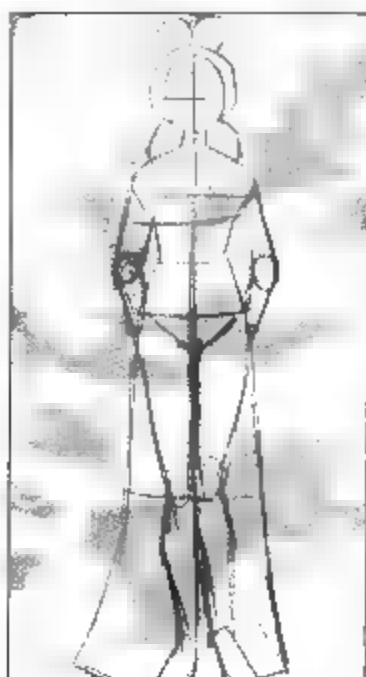
4 最后调整。

将人物放在虚化的场景中

在带有一点抽象意味的背景前添加人物时，注意不要将人物画的过于呆板，画的飘逸一些会更加符合多变的抽象背景。

直接用抽象的图案作背景

使用抽象的图案作为古风漫画的背景也是较为常见的方法。不过这种抽象的背景有一定的讲究，不要使用和古风内容差别过大的图案作为抽象背景的内容。

直接选取一个符合古风韵味的抽象背景，上图背景是采用抽象的云团组合而成。

云团的抽象背景看起来古典而华丽，在这种繁复的背景中添加人物时注意不要将人物造型画的过于细腻，这样会产生一种背景和人物粘连在一起难以区分的错觉。

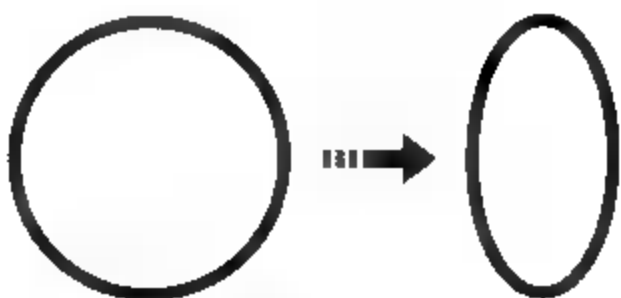
古风漫画的表现形式多为单页图画，为了能画出一幅完整的图画，仅学会了单个人物的画法是远远不够的，我们还需学习整幅画面的构成方法。要让画面布局更加美观，才能给读者以最大的视觉享受。

古风漫画的构图

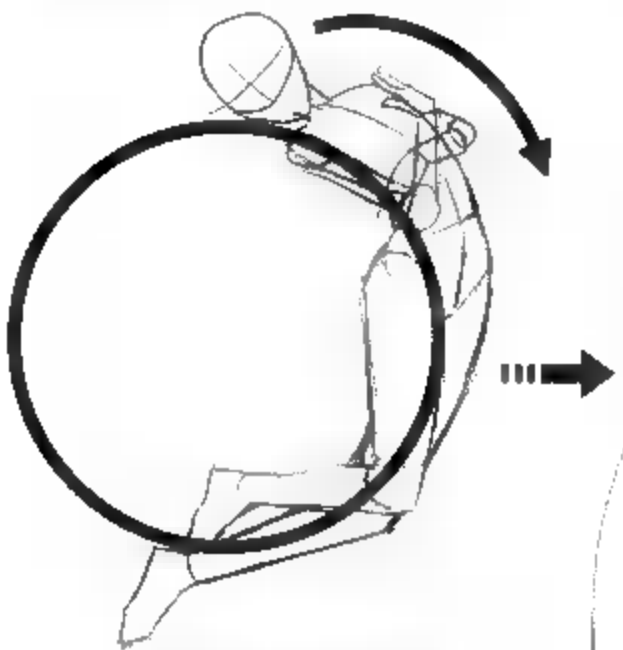
Lesson 01 构图的基本原则及方法

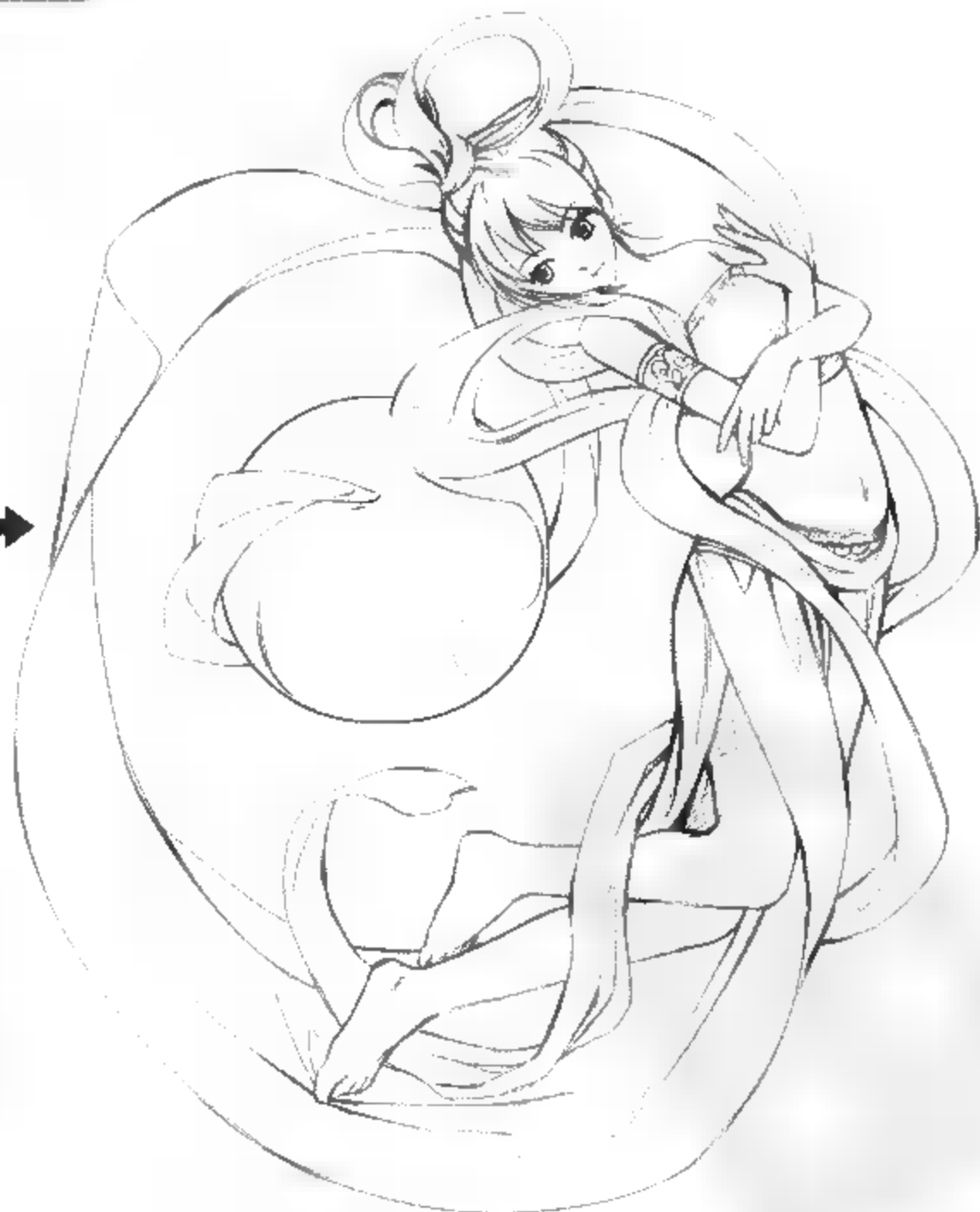
构图不单讲的是一个人物的绘制表现，而是通过整页的画面构成来表达情感和主张。通过一些具体的页面构图，例如圆形构图、三角形构图、T字形构图等，可以让我们更加全面地了解古风的画面整体性。

圆形构图

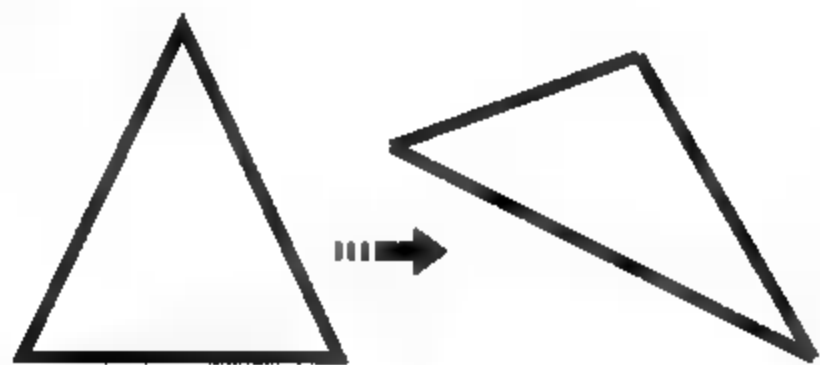
圆形构图给人团实、饱满的感觉。画面给人的冲击力较小，体现出一种柔美温和的态势，让人觉得友好与安全。

圆形构图的基本形　圆形构图的变化

圆形构图的基本要求就是整个画面要呈现一种环绕的状态，它们一般以一个点为中心，或是向外发散或是向内收敛或是层层环绕。同时因为画面内容是根据一个中心逐渐收紧或放松的，使整个画面产生一种流动的感觉。

只要符合圆形的环绕状态，不管是正圆形还是椭圆形都属于圆形构图。

圆形构图示意图

右图是以一个圆形球为画面中心点的圆形构图，通过画中角色的身体动作和衣服的动态，使整个画面呈现出近似于圆形的构图。由于采用了环绕的方法，使得画面既表现的稳定统一，又有一种平稳而舒缓的动感隐含其中。

圆形构图

三角形构图

三角形的构图方式给人的稳定感是最强烈的。这种构图既均衡又不失灵活，是比较常用的构图方式之一。

三角形构图的基本形　　三角形构图的变化

三角形构图的变化十分丰富，可以通过改变三角形三条边的长短来改变三角形的状态，利用这些变化可以画出对称的三角形构图和不对称的三角形构图，甚至是带透视感觉的三角形构图。

斜三角形构图可以表现出画面的纵深感。

三角形构图示意图

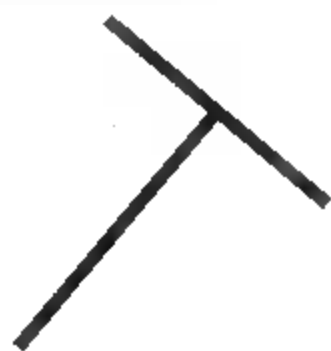
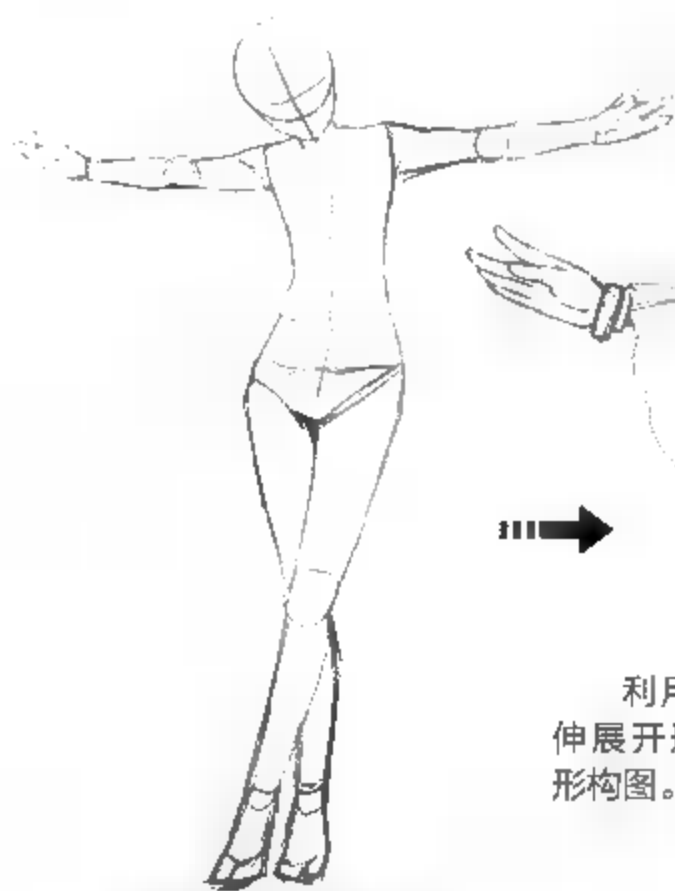
右图画面中作为画面主体的两个人物一坐一站，构成了一个斜放的三角形。从构图的角度，在画面上很容易就可以分出两个人之间的关系。坐着的人显得轻松而随意，站着的人戒备地看向镜头，表现出对休息的友人的关心，也表现出其敏锐的警惕性。

三角形构图

T字形构图

T字形构图是一种较特殊的构图，它带给人一种随时都有可能倾覆的微妙平衡感。

T字形构图的基本形

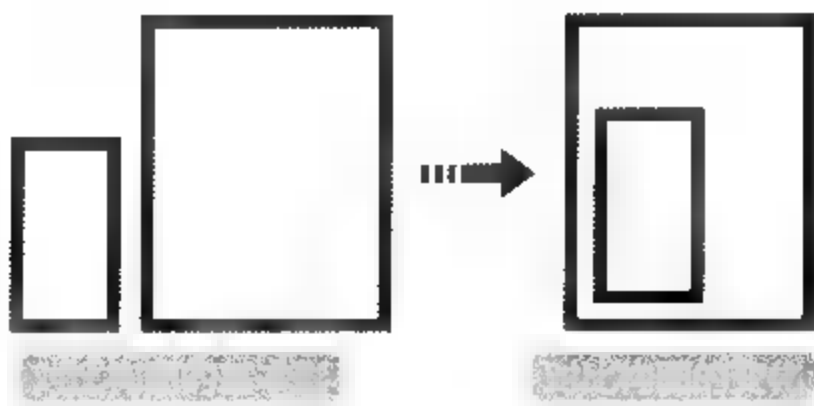
T字形构图的变化

固定T字形本身的形态，改变它在页面中的位置和大小来达到千变万化的效果。

利用人物双臂伸展开形成的T字形构图。

T字形构图示意图

右图是以单人为画面内容的T字形构图，通过人物伸开的双手和身体构成T字形的轮廓要素，为了不让画面过于呆板，将形成T字形横边的双手与形成T字形纵边的身体进行状态调整，让它们不是水平纵向地相交，而是带有一定的倾斜幅度。使人物的动作看上去不会太过呆板，也使画面有了一点点动感。

T字形构图

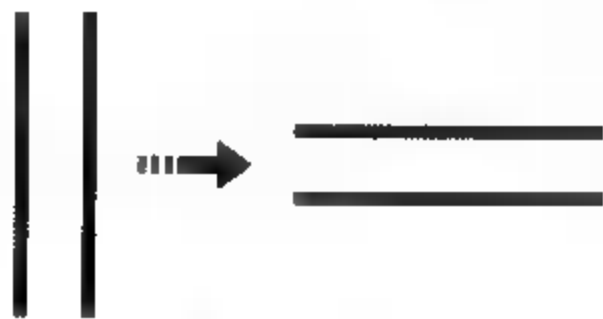
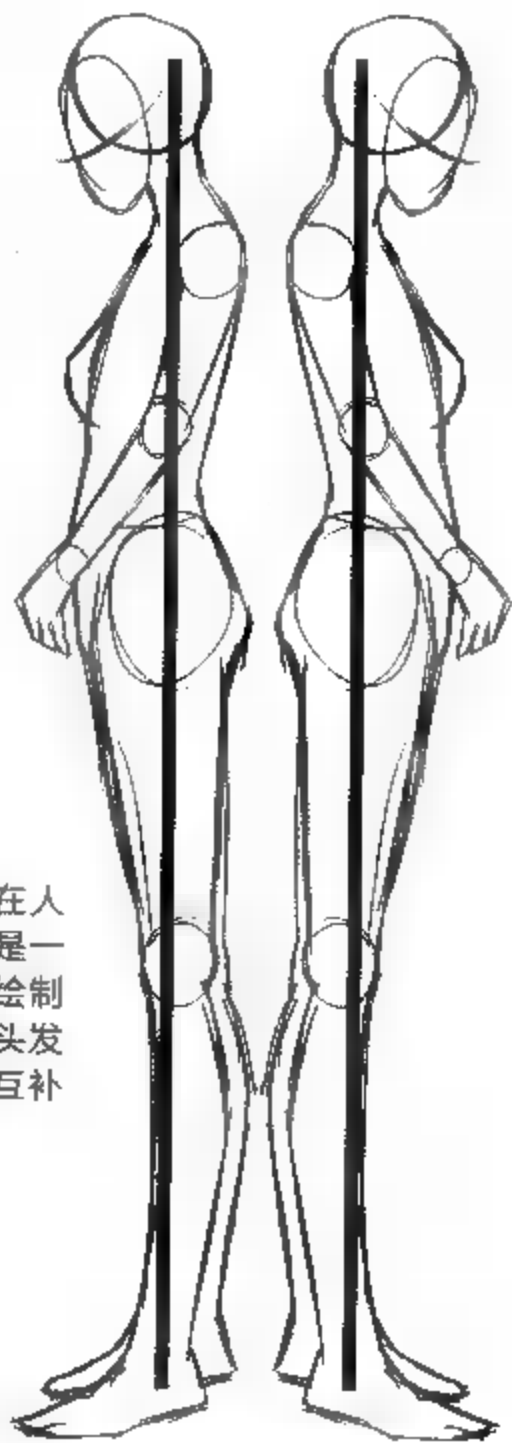
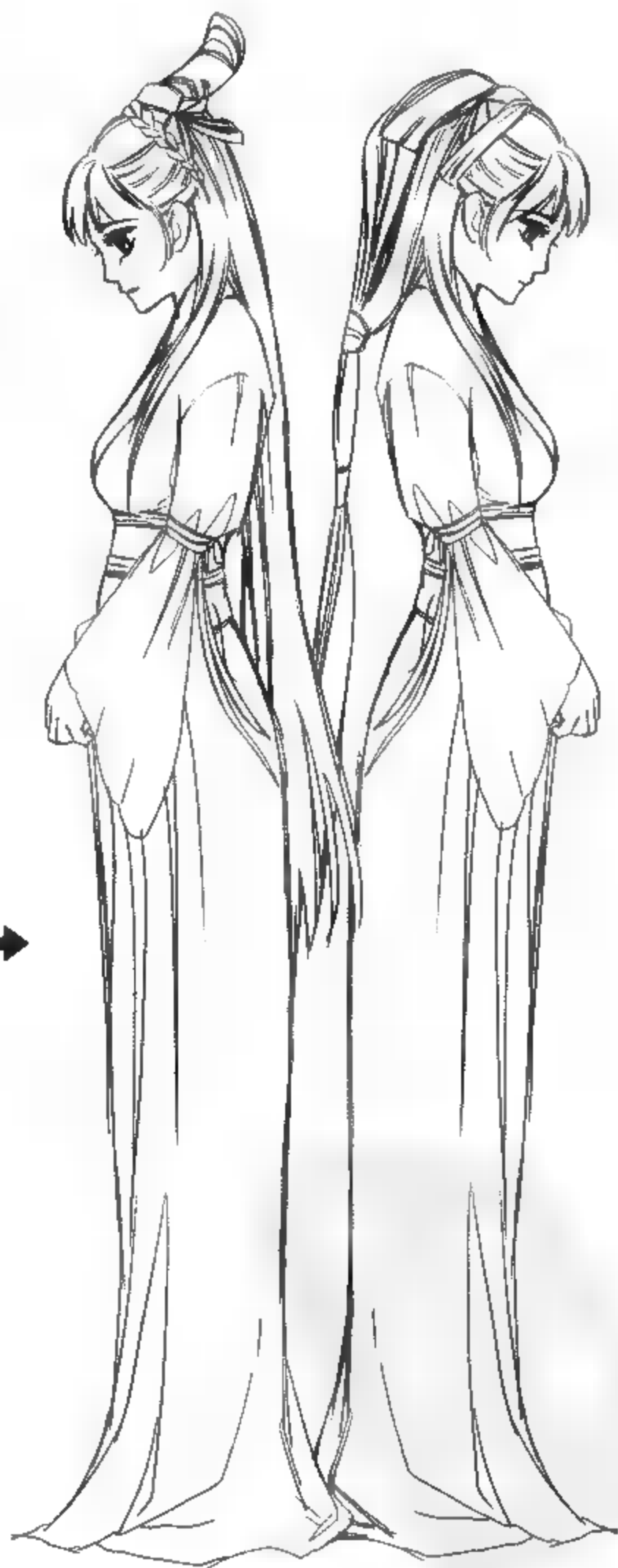
对比构图

通过对人物大小的控制来体现对比的效果。这种构图法能够表现人物的主次、正反角色和实力的差距等各方面。

这种构图给人视觉上强烈的冲击力，是海报、封面常用的构图形式。对比得巧妙，不仅能增强艺术感染力，更能鲜明地反映和升华主题。对比有多种类型，千变万化。

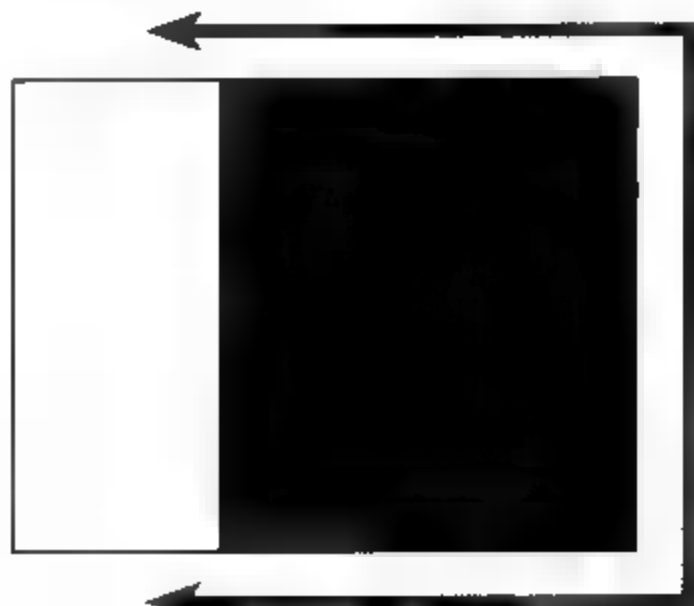
对比的类型很多，包括形状的对比、色彩的对比以及灰阶的对比。在漫画中主要体现为形状的对比，即人物大小的对比。大小的区别越明显，画面给人的视觉冲击越强烈。

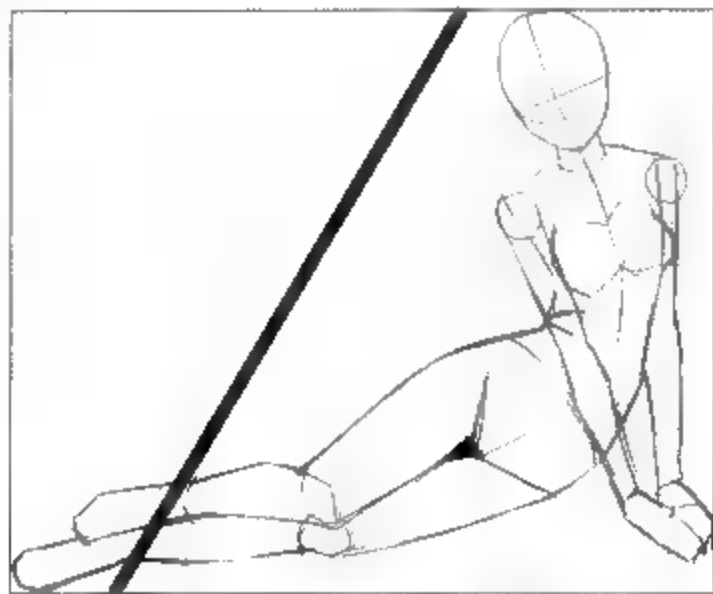
对比构图

对称构图

对称构图又叫等分构图，在表达人[illegible]的双重性[illegible]时较为常用，也可以表现出双主角的情形，有一种相互较劲、对比实力的感觉。

对称构图给人稳定的感觉，可以体现出两个人的关系很稳固、很融洽，有一种无坚不摧的气势。

对称构图在人物轮廓上可以是一致的，但是在绘制人物的衣服和头发上则可以采取互补的形式。

不对称构图

不对称构图表现为画面内容的不均等分布，画面的主要内容在整体页面的一边，另一边只有少许内容或者完全空白，这种构图方式可以表现出一种特殊的意境。

不对称构图的基本形

不对称构图主要表现为画面的主要内容偏重于整个画面的一边，另一边看起来较为空，这种构图方式可以让画面看起来具有透气性，并且显得不呆板。

不对称构图结构图

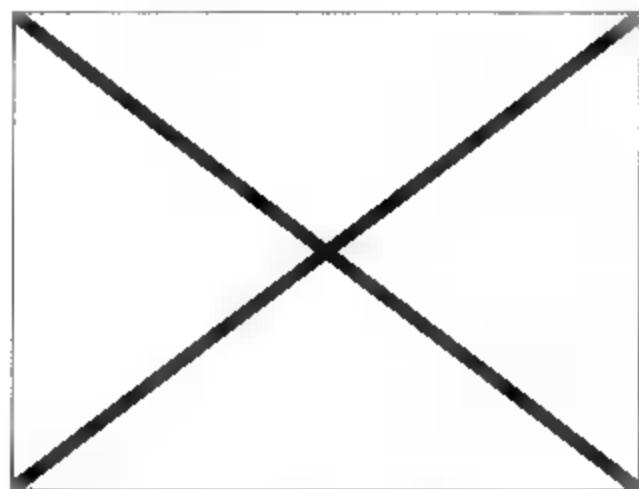
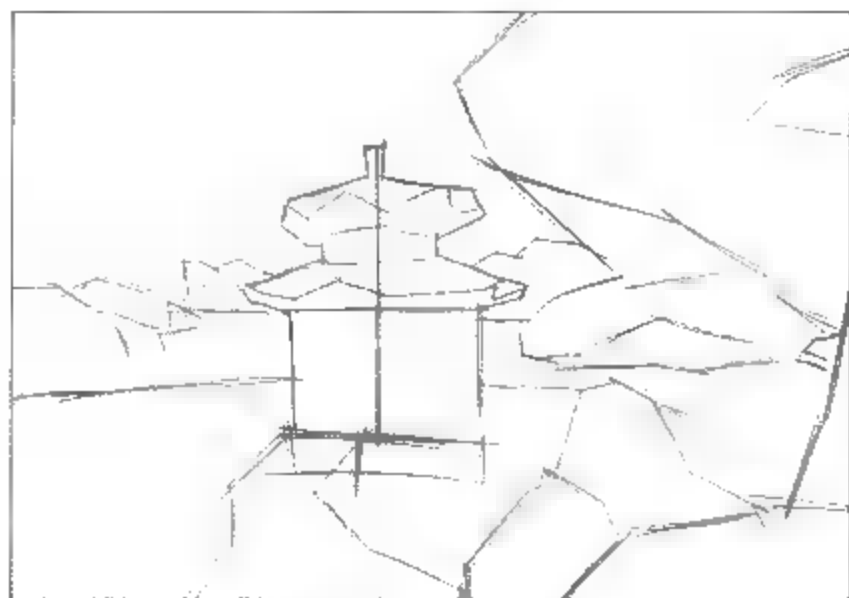
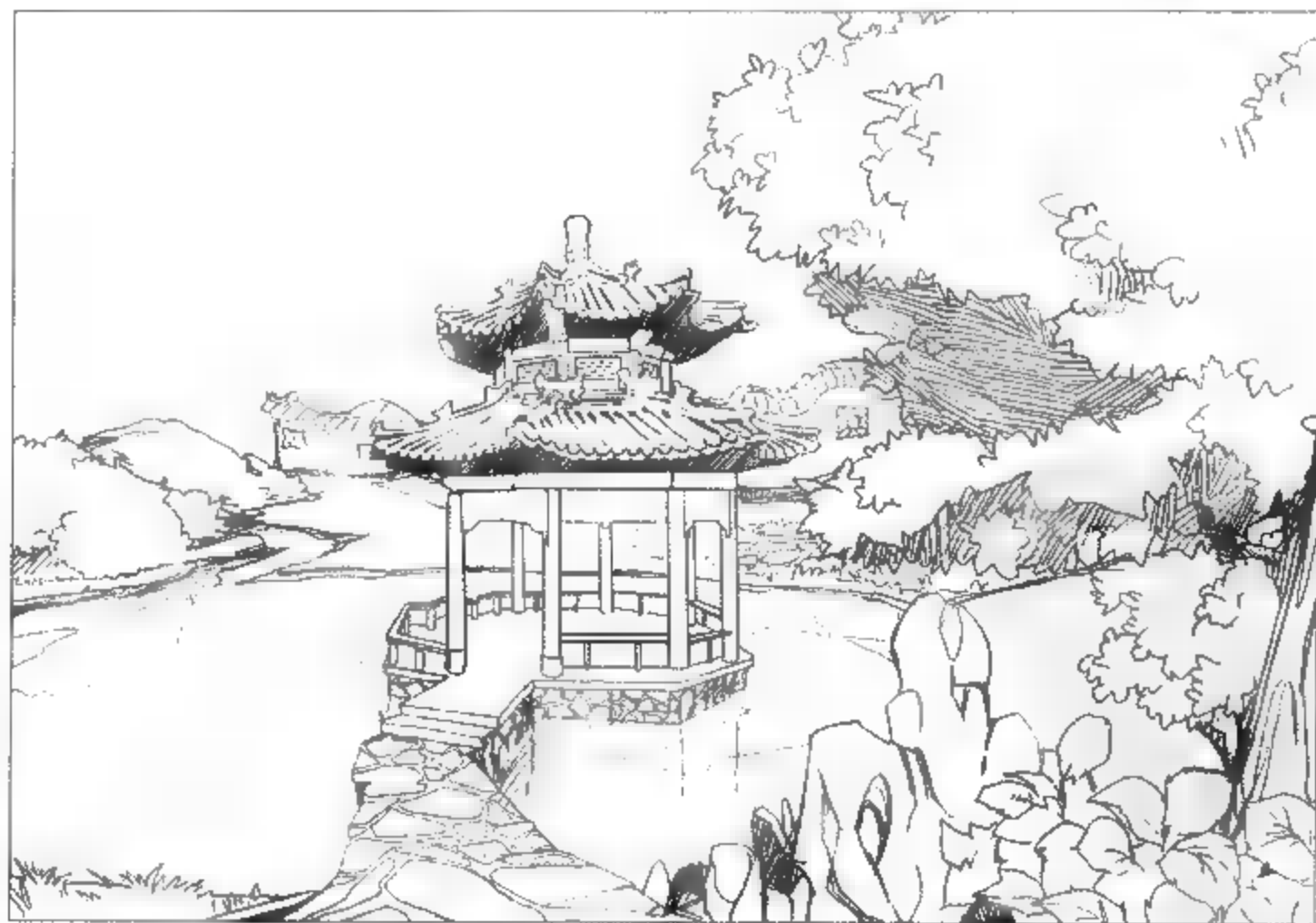
不对称构图

图中人物的整个身体摆放于画面的右下角，形成了画面右下角有内容而整个画面的左上角什么也没有的一边倒式不对称构图，但是通过人物眼睛的注视方向和头发飘舞的方向，却让人觉得就是要将画面左上角空出来才更加适合表现这样的状态。

Lesson 02 构图中的内容组合

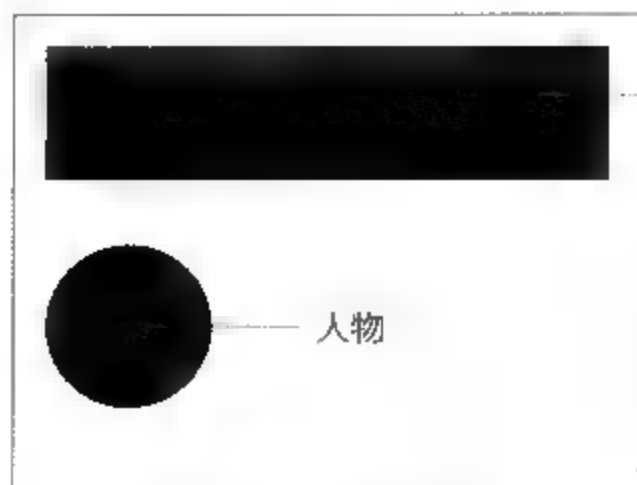
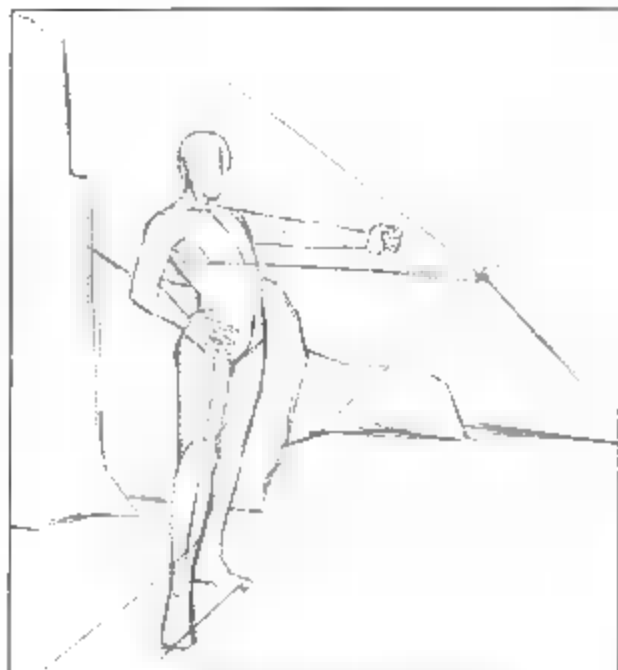
除了通过页面整体所表现出来的外形确定构图之外，还可以通过画面内容来确定构图。例如纯景物的画面该如何安排构图、人物与景物如何安排构图、人物与人物如何安排构图等。这都是有一定的标准可以参考的。

纯景物的古风构图

纯景物在古风漫画中较为常见，它通常用于表现一种空灵的意境，或是向读者表现故事所处的时代背景和具体地点。

在页面中两个对角线上引出两条线，相交的点就是这个页面的绝对中心点。

纯景物构图草构图

纯景物构图

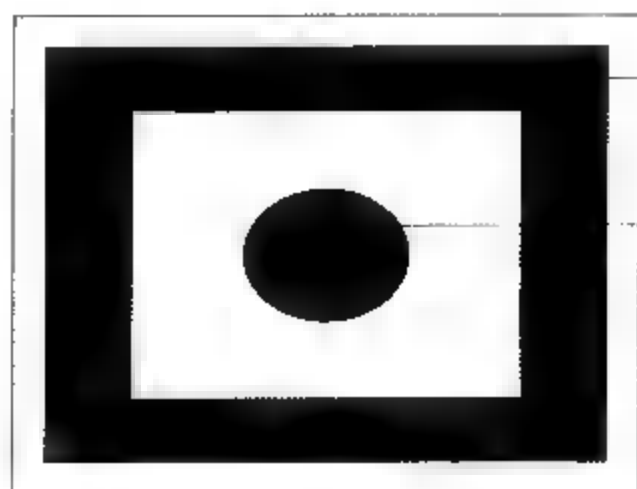
纯景物构图讲求空间感的表现，要通过将景物单元有机地组合起来，使画面有纵深的透视感和和谐的真实感。

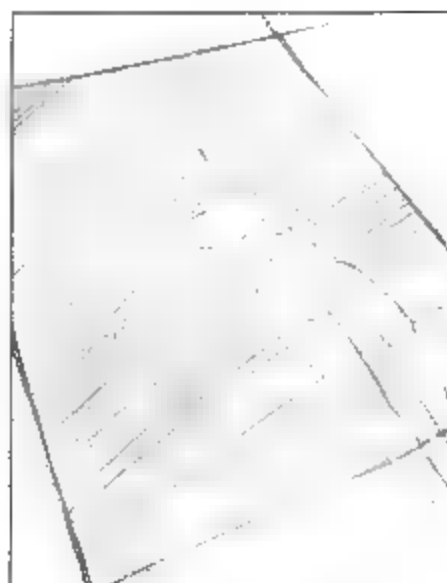
人物与景物的古风构图

人物与景物的古风构图是内容元素构图中最常见的构图方式之一，人物和景物配合可以增加画面的纵深效果，使画面更具表现力。

将人物置于景物之前可以表现人物和景物相距较远时的画面。

人物与景物的组合结构图

在表现较为深远的场景又要将人物完整而清晰地表现出来时，就需要将人物放在靠近镜头的地方。

人物与景物的组合

左图中的人物离镜头最近，他在整个画面中占有绝对主导的位置，为了表现出他所在场景的深远，可以将镜头的景深拉远，使人物与身后的景物产生一定的距离。

在这种状态下，人物通常和景物之间的距离非常近，既能表现完整的人物状态，又能表现出景物的细节。

将人物放在景物之中

将人物置于景物之中的构图通常用来表现离镜头较近的画面，它可以最大限度地表现出人物和景物的特写。

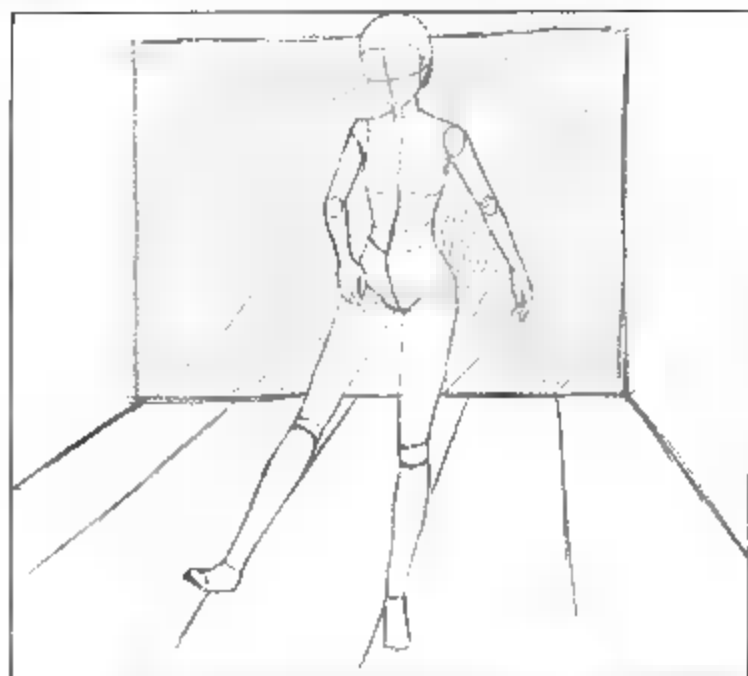
人物在景物之中的组合结构图

左图描写少女躺在草地上的状态，人物和景物充分地融合在了一起，为了避免遮挡，使用斜俯视的角度切入镜头，使整个画面看起来既饱满又不失动感。

人物在景物之中的组合

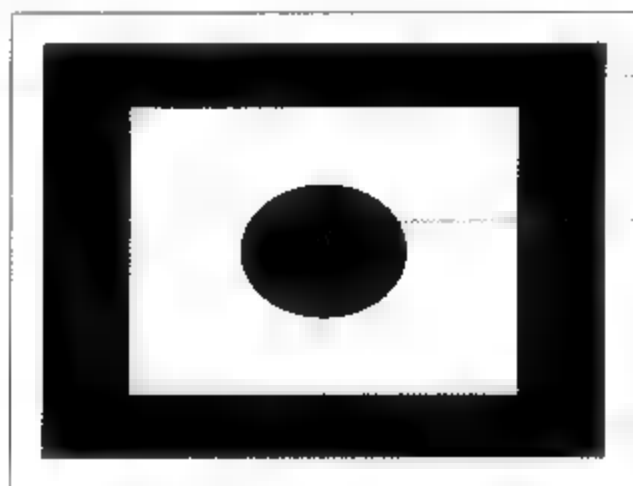
人物与建筑物的古风构图

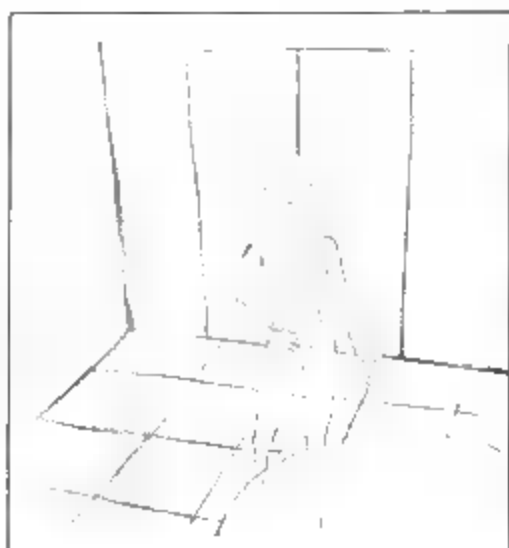
将人物和建筑物的距离拉远，可以表现建筑物群，甚至是更大的空间。

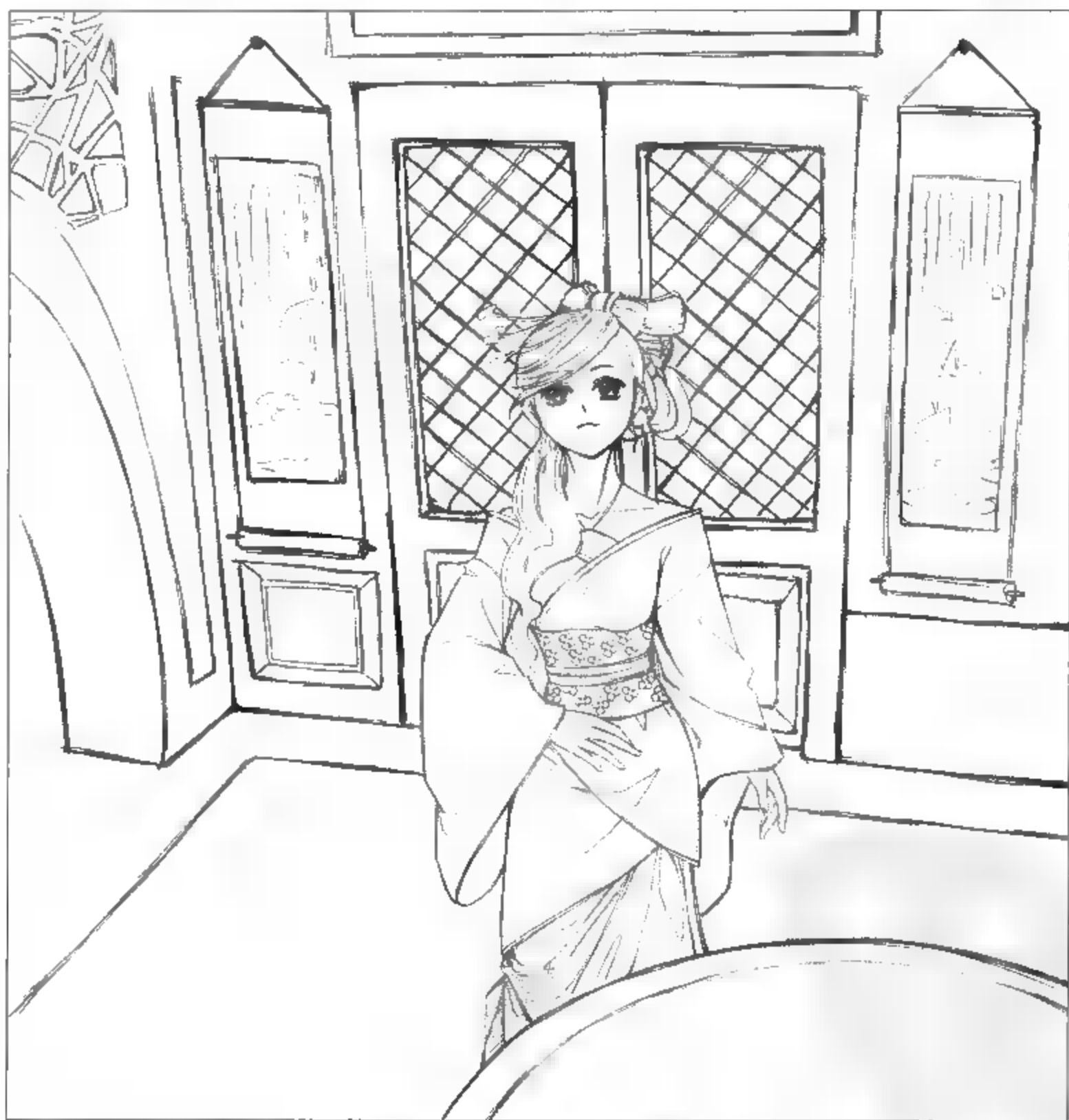
将人物放在建筑物之前

将人物放在建筑物之前，可以在不影响人物表现的前提下充分地表现出人物所在地点的全景。

人物在建筑物之前的组合结构图

左图的人物处于画面的中心位置，通过她身后的场景我们可以确定她所在的地点。再通过对她身后建筑物的描绘来表现人物动作状态的合理性，从而达到景物与人物之间的默契配合。

人物在建筑物之前的组合

表现人物在建筑物内的画面时要注意透视和景深，不要把人物和建筑物画的粘连在一起了。

将人物放在建筑物之中

将人物置于建筑物内部时，由于建筑物的特殊性，要表现以人物为主以建筑物为辅的画面时，需要通过调整视点角度来完成。

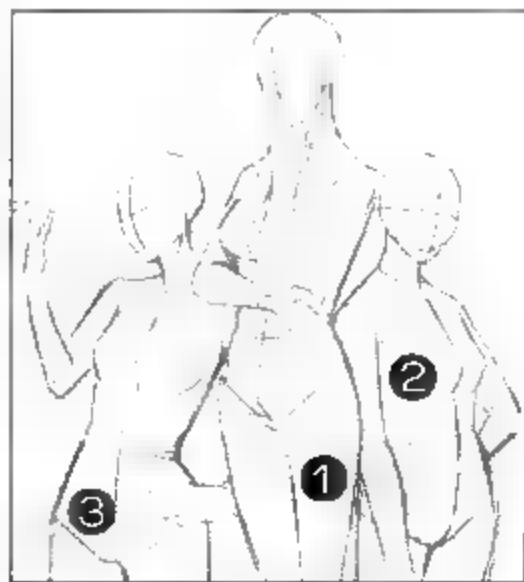
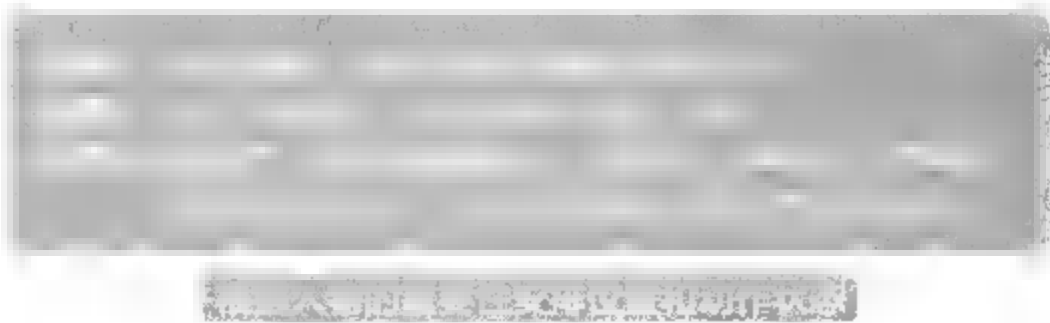
人物在建筑物之中

人物在建筑物之中的组合

上图表现的是人物在建筑物内部的俯视镜头，这样处理可以使画面更具张力，可以极大限度地表现出人物的动作状态和室内的全貌。

人物与人物的古风构图

人物与人物的古风构图也是常见的构图形式之一，根据人物性别和表现内容的不同而选用最为适合的构图形式来表现是绘制人物构图的一大原则。

女性角色与女性角色的混合构图

[illegible]

假设我们需要在画面中安排3个女性角色，最简单的方法就是按照情节的设定，根据角色在情节中的重要程度来给她们安排位置、设计造型。

3个女性人物的组合构图

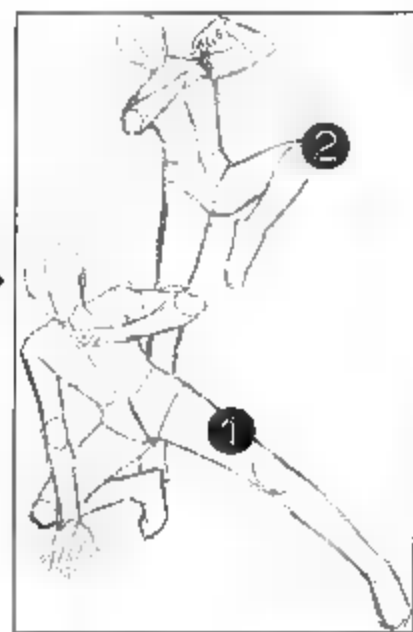
在安排角色站位的时候还要通过情节塑造角色的动作和神态，例如角色1是一个十分独立的女子，角色2显得优柔，而角色3则十分张扬，这些都可以通过人物的神态和动作来表现。

3个女性人物的组合

男性角色与女性角色的组合构图

男性与女性人物的组合草构图

根据人物的性别和关系设定动作，再根据动作特点安排人物的位置

假设我们需要在画面中安排2个同等重要的异性角色，最简单的方法就是根据角色的性别和他们的关系设计角色的情景动作，再根据动作的特点来安排人物在画面中的位置。

通过角色间的性别差异和他们的关系来确定角色的动作，角色1是一种安静的坐姿，通过手部动作和表情的配合表现出其安静的状态。角色2则设计成背手而立的站立姿势，站在靠近角色1的斜后方，有一种跟从保护的意味。

男性人物与女性人物的组合

人物与动物的古风构图

人物和动物在古风构图中常常呈现出一种稳定的从属关系，其主要[illegible]表现对象可以根据情节的需要在人物和动物之间互[illegible]。

根据当前状态设定角色的[illegible]再根据画面的需要安排角色的位置

假设我们需要在画面中安排2个从属关系的角色，最简单的方法就是按照情节的设定，根据当前的情况来设计角色的动作和状态。再根据画面的需要调整镜头的切入点，最后确定角色在画面中的位置。

人物与动物的组合结构图

根据当前的情节设定人物和动物的位置关系。角色1作为主要表现对象被安排在画面的中心位置上，通过造型和动作状态表现人物的柔弱。角色2以一种从属的姿态环绕在角色1的面前，给角色1以支撑，同时也有着守护角色1的架势。

人物与动物的组合

人物、动物与景物的混合古风构图

单页古风漫画会将人物、动物和景物混合在一起来表现。这是一种惯用的表现手法，因为可以很有效地体现出作者想要表现的思想和故事情节。

女性与动物、景物的混合构图

女性与动物、景物的组合结构图

根据人物的状态设定动作，再根据角色间的从属关系安排画面位置

假设我们需要在画面中安排3个画面要素，先按照人物当前的状态设计人物的动作，再根据角色间的从属关系确定人物和动物的位置，然后根据情节设定角色所处的背景。

女性与动物、景物的组合

根据3种画面要素之间的依存关系来确定位置。人物是画面中的绝对主角，根据人物的性别选择乖巧的宠物型动物与之配合。动物对于人物来说属于绝对依赖的从属者，同时为了表明人物和动物所处的环境适当地添加景物，使整个画面和谐统一。

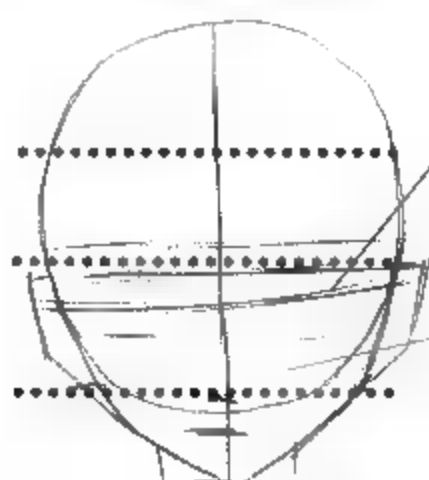
古风漫画与其他漫画大的区别就在于古风漫画所表现的画面场景是古代的风，绘制的人物造型也一的表现现代市的漫画有很大的差别。古风漫画画面更加倾向于灵动和唯美，所以我们在绘制古风漫画的时候，特别注意要通过描绘古代的人物和场景来表现古典的韵味。
古风漫画的绘制

Lesson 01 唐宫飞天舞

飞天舞是根据神话故事而形成的一种舞蹈，其造型开放典雅，流露出一股异国情调。飞天舞的舞者为女性。

人物角色的造型设计

根据飞天舞的特点来为人物做整体造型，为人物设计唐朝流行的双环髻。

人物头部造型设计

将眉眼的位置定在面部的1/2以下。

将人物的脸型设计成清瘦的倒三角形，缩短嘴唇到下巴的距离，使人物看起来更加可爱。

人物五官正面设计

人物五官半侧面设计

将在头后部的头归拢成一束，梳成环状，环形要自然有型。

人物发型的正面设计

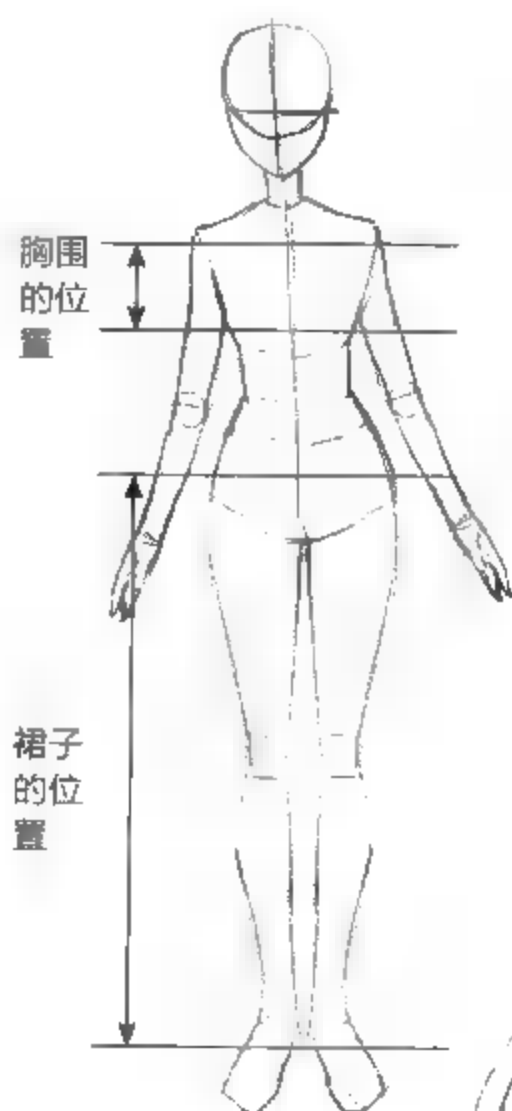
人物五官正侧面设计

将头发分成对称的两部分，在头部后上方的位置将头发挽成环状，左右对称。

人物发型的正背面设计

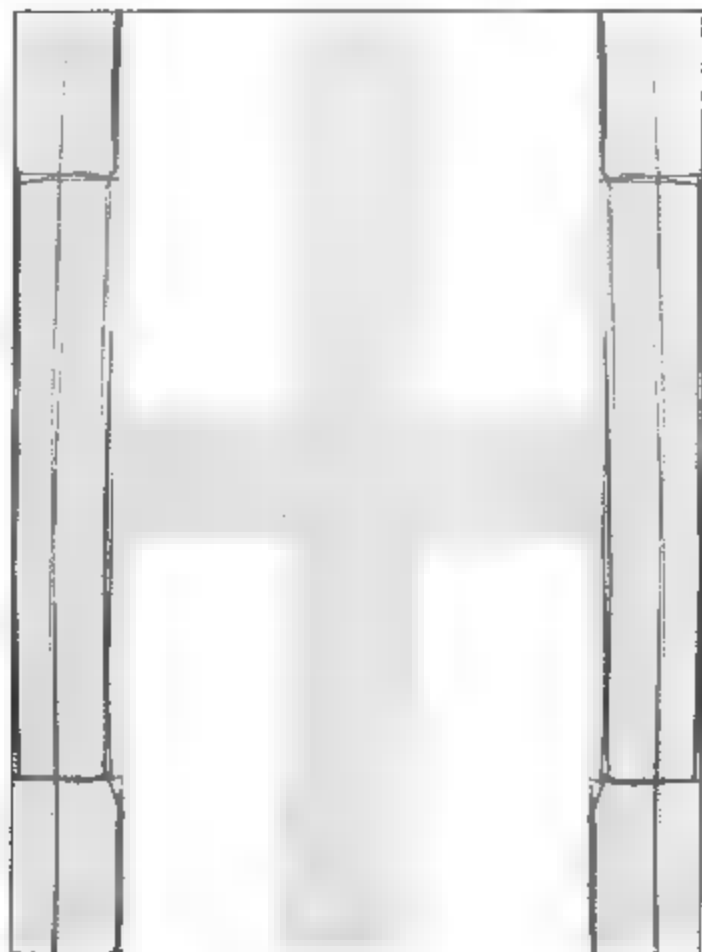
人物的发型设计

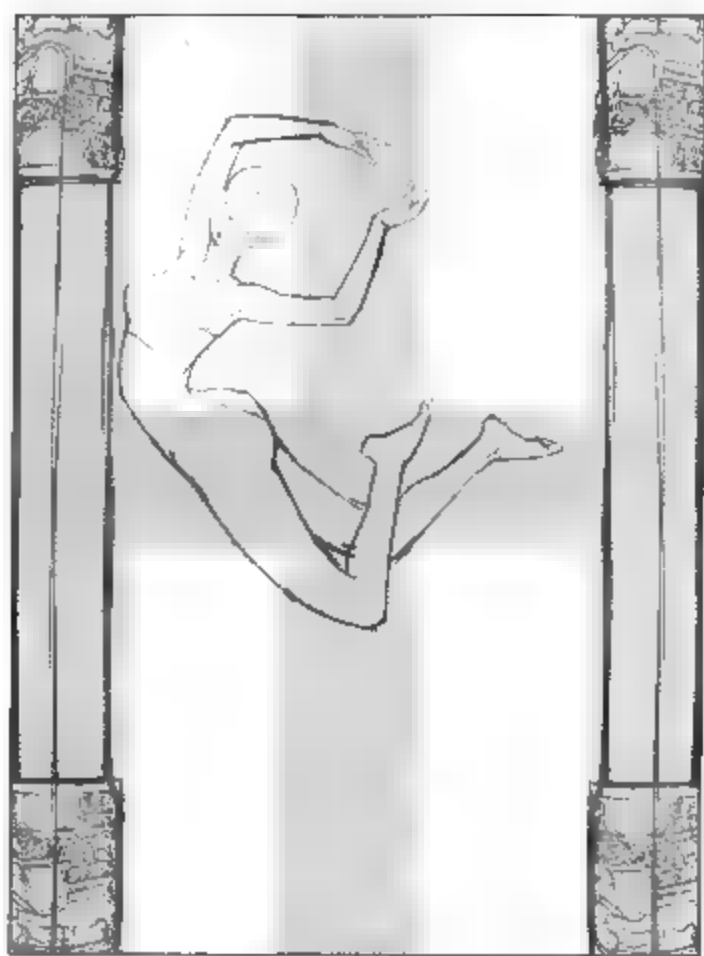
将飞天舞者的发型重点表现在环状的双髻上，在发髻上添加环状饰品。饰品要表现的精致，不能过于夸张，否则会让人产生一种头发过于僵硬的假象。

人物的身体造型设计

飞天舞舞者的服饰简洁飘逸，挂于手臂上的■带和脖子上的装饰项链是整个人物的亮点。■带挂于手臂上，由于本身很轻盈，所以会在人物舞动的时候跟随人物的动作飘起，给人一种■逸的灵动之感。项链利用特殊的设计构造从人物的身前环绕到身后，起着举足轻重的装饰作用。

人物的整体造型设计

唐宫飞天舞的构图及绘制方法

在绘制前，我们需要先思考飞天舞画面内容的具体安排。飞天舞可以使用单人来表现，为了表现唐代宫廷的感觉，可以选用带有华丽雕刻的宫廷立柱来作为画面的装饰背景。

1 用大色调将确定好的页画上下分成2个部分，左右分成3个部分。

2 为了确定画面主要内容的具体位置，先将两边装饰性立柱的大体形状和所占空间表现在纸上。

3 根据预先设定好的构思，将人物的大体结构和动态快速地绘制在纸上，要边画边进行修正，以达到最好的效果。

4 在确定人物的结构和动态不再需要调整以后，根据人物的外形和动态，为人物添加预先设定好的服饰。

5 在确定画面的内容安排无误后，开始用铅笔将画面草稿誊清出来，先从主要的人物开始。

6 一边誊清草稿一边修形，以确保人物结构标准、线条流畅。

7 人物主线绘制完后，就开始绘制其他部分的内容，例如人物身下的云团。在绘制时要注意画面内容的主次，不可以喧宾夺主。

8 画面绘制工作基本完成后进一步调整画面的细节，将飘带下柱子的边线擦掉，既使人物有一种腾飞的感觉，同时也打破了画面过于对称的僵局。

9 在人物手中画出飘散的花朵，为整个画面添加灰度将人物和背景区分开来。最后再审视一下整个画面，补足细节，完成整个画面的绘制。

Lesson 02 决斗

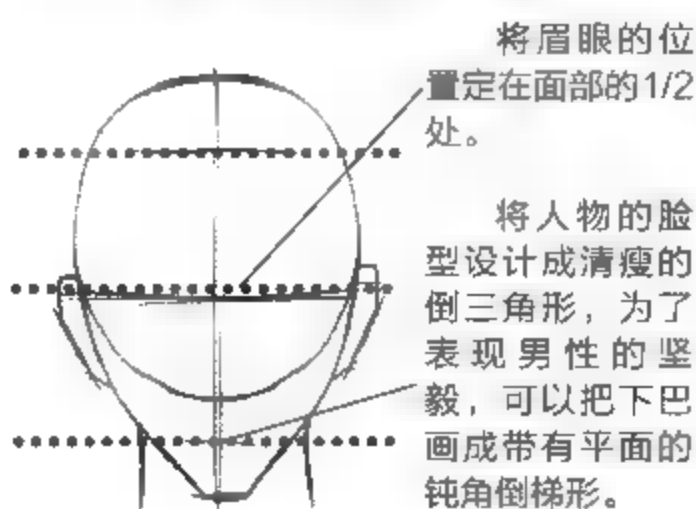
在考虑为决斗这个题材选择适合的内容的时候，最容易联想到的便是男性之间的动作场面，所以可以将画面中的角色定为 2 个男性。

人物角色的造型设计

传统古代男性的造型是庄重而简洁的，我们可以将传统的发型和服饰进行再创作，将全部高束在头顶并挽成团状的发髻改造成披散在身上的造型，这样会让人物显得潇洒飘逸，也可以为画面增加动感。

人物的头部造型设计

将眉眼的位置定在面部的1/2处。

将人物的脸型设计成清瘦的倒三角形，为了表现男性的坚毅，可以把下巴画成带有平面的钝角倒梯形。

角色1的头部面部设计

将角色1的面部重点表现在他的眼睛上。在眼睛上描绘少许的睫毛，可以使人物看上去更加秀气。

角色2的头部面部设计

角色2的面部造型设计有别于角色1，不在面部五官上进行过多的修饰是为了表现人物阳刚的男性化特征。

古风的男性发型一般全部扎束在头顶，我们可以根据现代人的审美观念将头发设计成高高束起的马尾式，为了将两个角色区分开来而在额发的部分进行不同的设计。

人物发型的正背面设计

角色1的发型设计

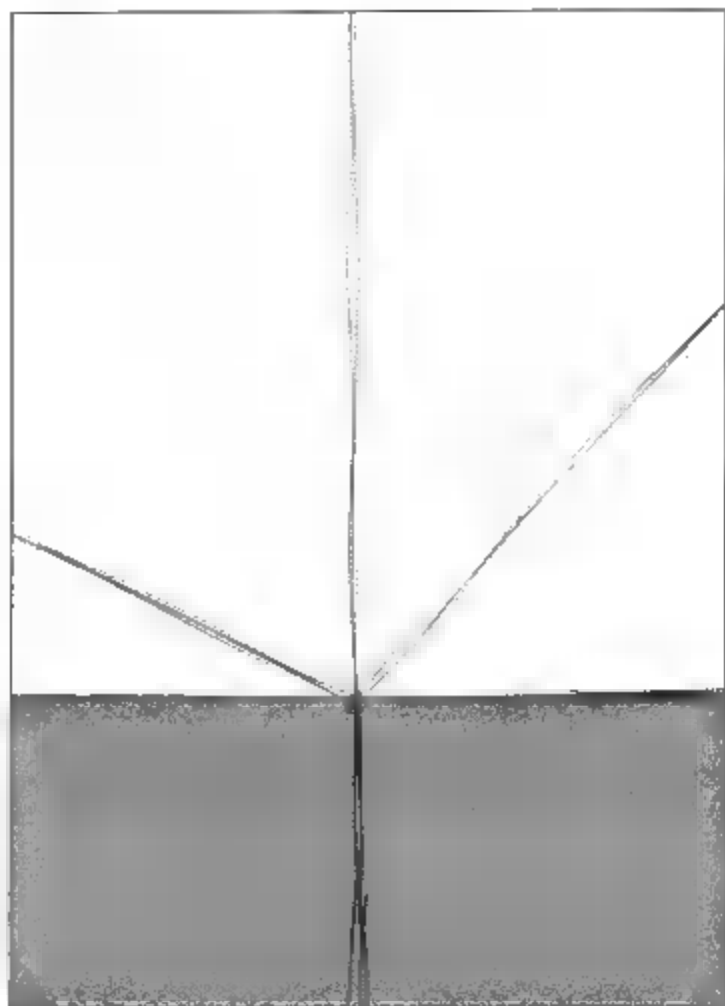
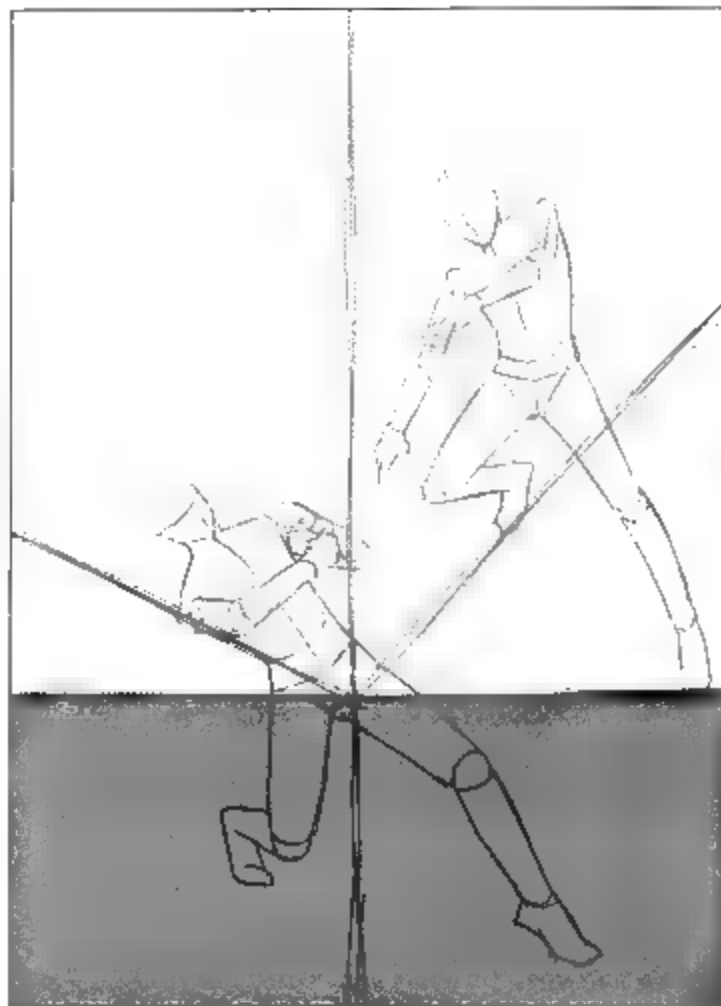
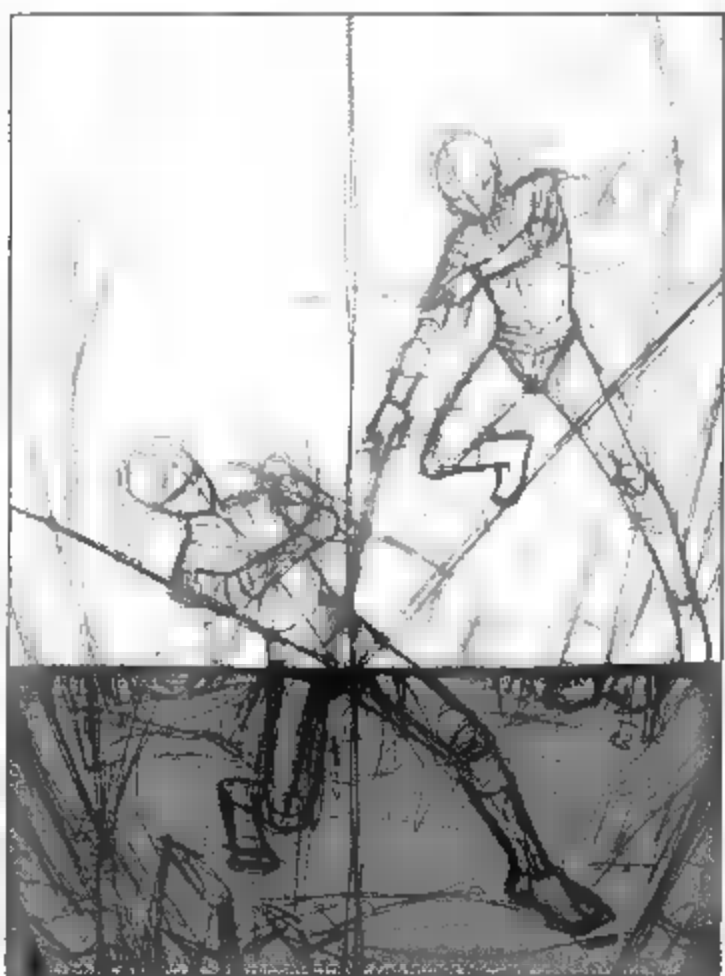
角色2的发型设计

人物的身体造型设计

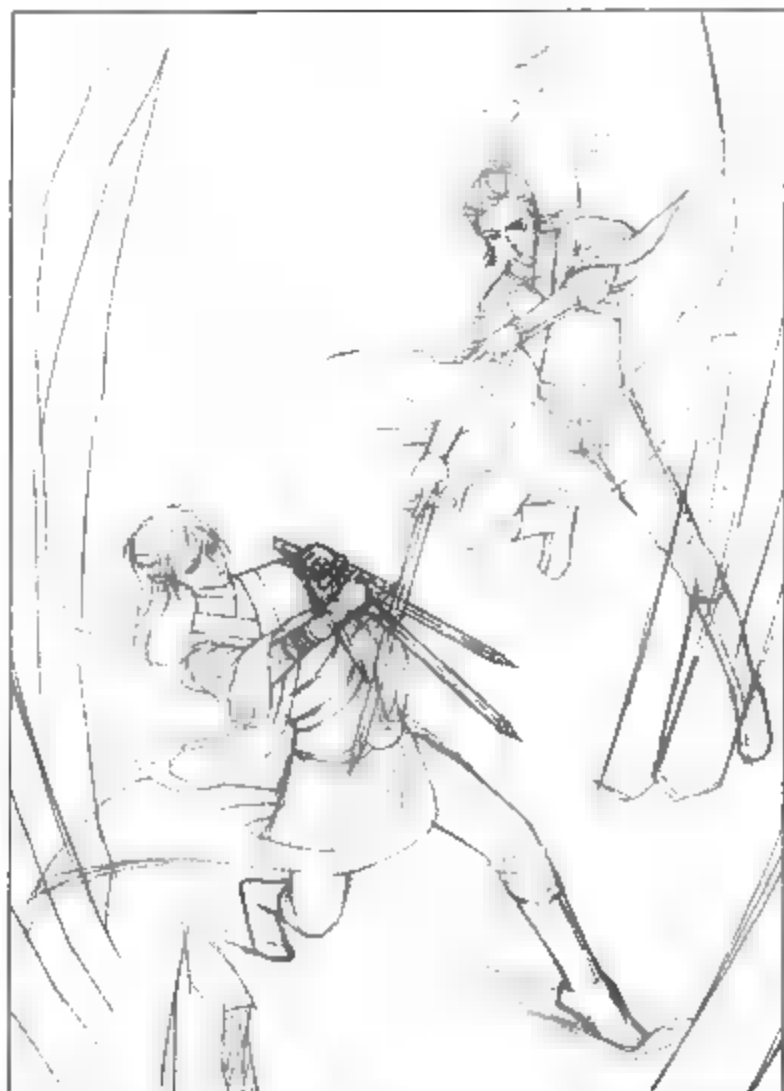
角色1的整体造型设计

角色2的整体造型设计

决斗的构图及绘制方法

我们将决斗定为 2 个男性角色之间的动作画面，为了表现人物争斗的真实状态和动感，就需要为整个画面确定一个相对稳定的场景空间，这个空间可以是真实存在的现实场景，也可以是虚幻场景。

1 在已经确定好的画面中用随意的线条将地平线画出来，同时确定整个画面的视点中心。

2 根据视点中心的位置将人物的结构和基本动态绘制出来，绘制时要注意人物之间的互动关系。

3 快速地将心里想好的场景和画面的整体布局绘制出来，不要太过拘泥于细节。

4 在确定了整个画面构图后，用铅笔将随意绘制的草图清理出来，注意人物构图的准确性。

5 绘制人物的时候一定要注意人物动作与表情的协调，例如人物挥剑瞬间的表情要带有一些怒意。

6 绘制完人物线条后，用线条概括一下人物周边景物的主线，以便于后面景物的细节描绘。

7 绘制竹林的细节，注意表现竹林的空间感，将靠近画面镜头的竹子放大、远离镜头的竹子缩小。

8 将场景补充完整，增加人物所站地面的细节，例如绘制一些落下的竹叶和长在竹子根部的野草。

9 去掉不需要的底稿，将绘画过程中漏掉的细节部分补全。然后将整个画面拉远，观察画面整体是否协调，再进行整体调整。

Lesson 03 中秋

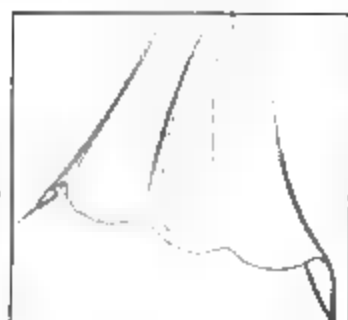
表现中秋并不一定要绘制嫦娥奔月这一类的神话题材，我们可以利用场景和人物以及道具的搭配来表现中秋的感觉。

人物角色的造型设计

古风最有特色的就是发型设计，我们可以选用不对称的环髻来作为人物的发型，在设定人物服装时，可以根据自己的喜好，将不同的时代风格揉和在一起来表现。

人物的头部造型设计

人物的身体造型设计

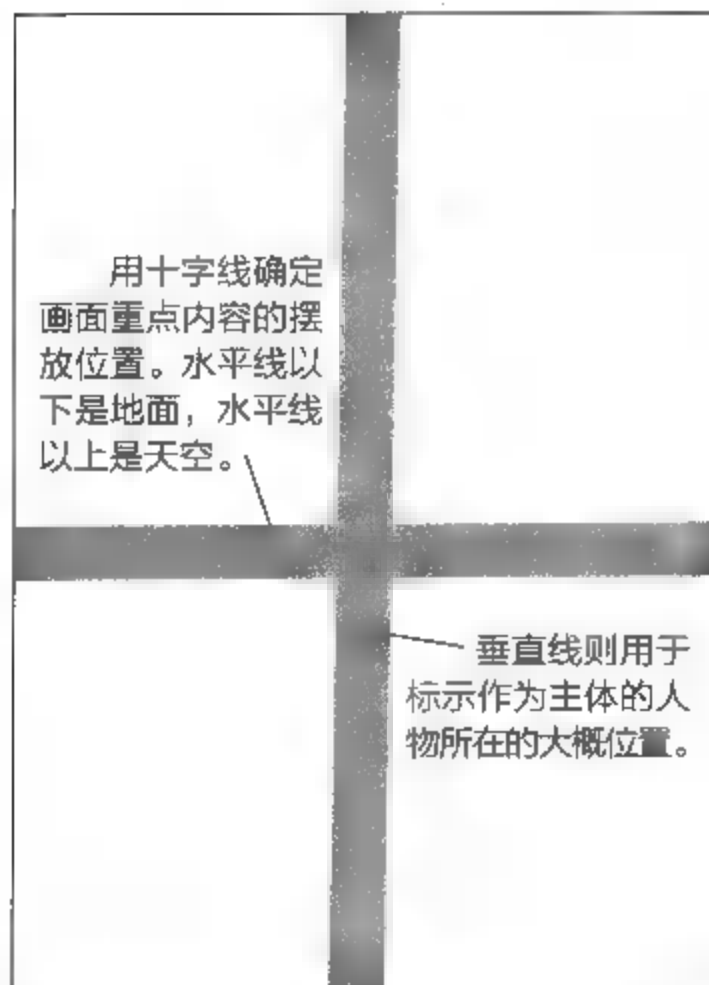
人物的服饰造型采用唐朝的样式和现代的表现手法相结合，在整体造型上还是采用古风人物通用的曳地长裙。

衣领和衣袖的边缘仿照荷叶的样式设计出随意的环状效果，使服饰看起来更加轻柔■逸。

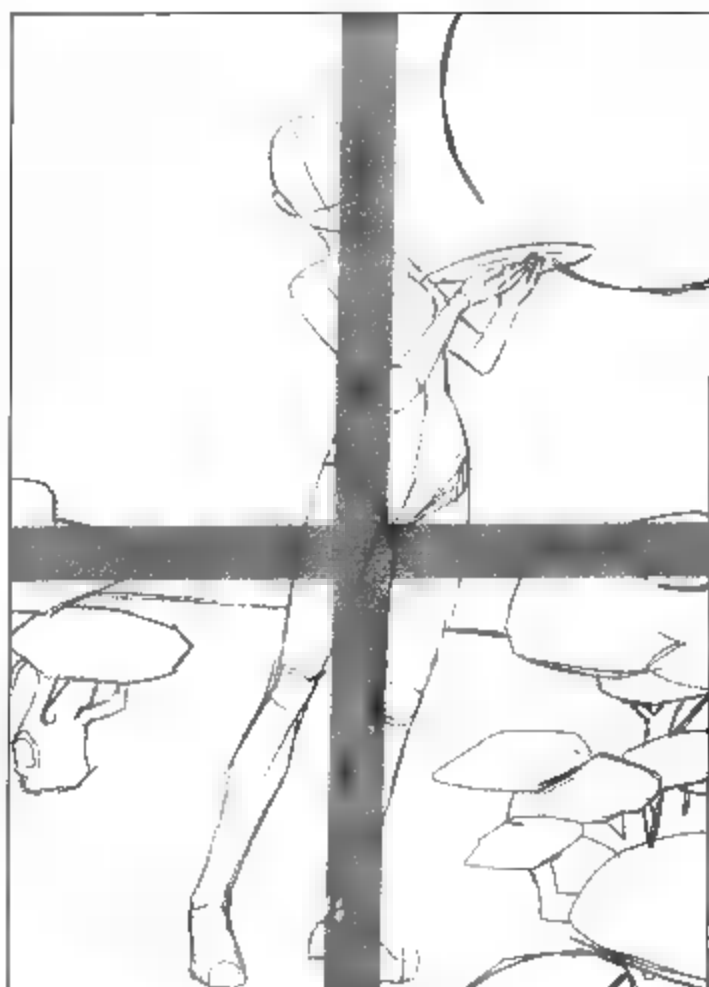
身体完全包■在轻纱制成的衣服中，在恰当的位置例如■部进行收减，以展现人物的身体曲线。

人物背面的衣领造型要和正面的相符合，为了达到正面衣领上翻的效果，背面的衣领就■完全立起来。

人物的整体造型设计

中秋的构图及绘制方法

表现中秋最直接的方法就是表现中秋的圆月，以人为主体的中秋题材古风画可以将人物、月亮和表现中秋节日的月饼等素材结合起来。

1 在已经确定好的画面中用十字线将画面中主要的内容标注出来。

2 根据视点中心的位置将人物的结构和基本动态绘制出来，绘制时要注意人物站立姿势的正确性和重心的稳定性。

3 围绕着人物，将场景中重要的内容大体勾勒在画面上。

4 在人物构图的基础上为人物添加服饰，并添加画面中其他的装饰性内容。

5 在确定了整个画面构图后，先从人物开始，用铅笔将随意绘制的草图清理出来，注意人物构图的准确性。

6 在绘制人物的衣服时要注意线条的运用，使用柔软的线条表现轻柔的衣裙，使用较硬的线条表现较为厚重的布料。

7 绘制人物的背景，注意要根据所描绘物体的不同来选择适合的笔触，例如绘制小树丛的时候要用自然的线条表现出树叶的大体状态。

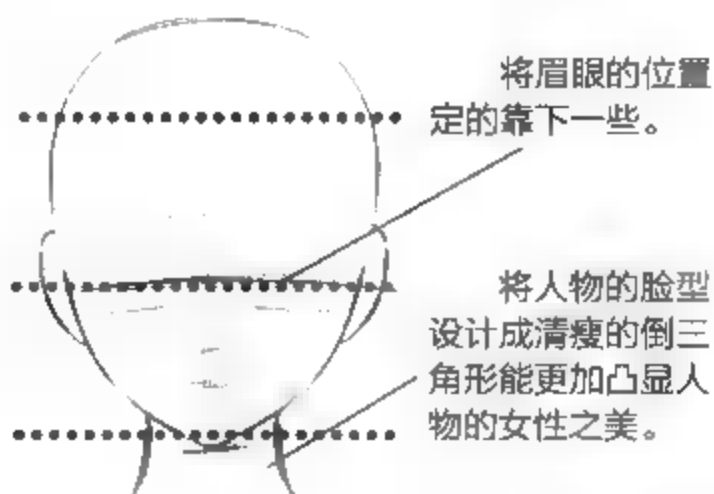
8 描绘背景的细节，根据实际情况和审美来确定月亮的大小和表现方式，在人物的周围绘制一些飘动的花瓣，使画面更显得生动。

Lesson 04 梦中之城

古风漫画的风格非常适合用于表现梦幻和非现实的画面，我们可以利用这一点来描绘自己心中幻想的故事。

人物角色的造型设计

将人物设定成神鬼一类的非现实角色会更加具有梦幻的味道，所以我们可以考虑将神话传说中的人物造型融入到角色设计当中。

人物的头部造型设计

人物五官正面设计

人物五官半侧面设计

人物五官正侧面设计

人物发型的正面设计

人物发型的正背面设计

人物的发型设计

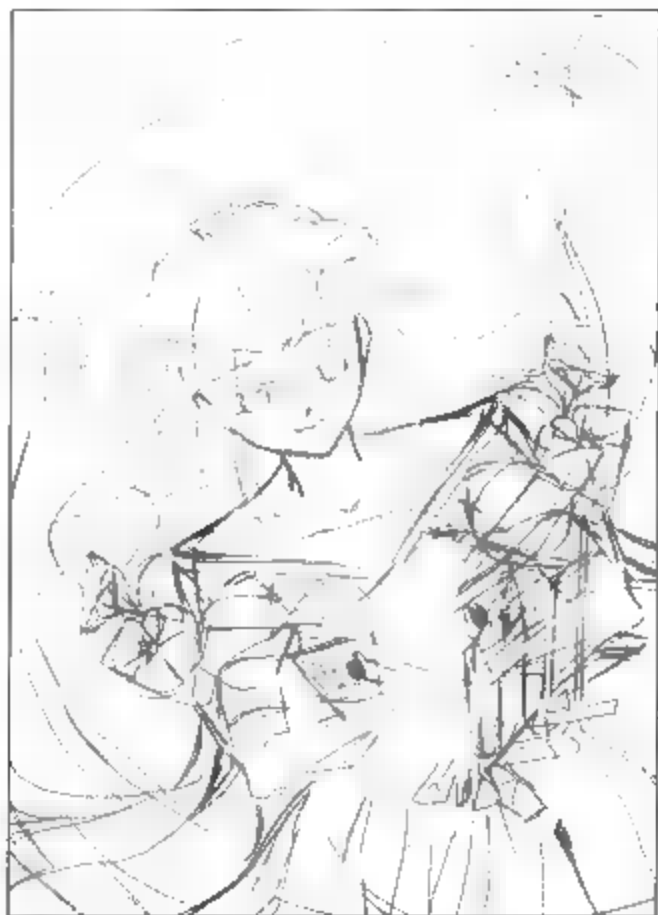
人物的身体造型设计

重点表现在肩膀处的宽边装饰带上，没有为服饰设计宽大的袍袖，使服饰更具有现代的轻盈特点。
以现代审美结合古风元素设计人物的服饰。为了表现轻盈空灵而保留了古风的长裙装扮，以细纱横向缠绕的方式将人物身体最具曲线感的地方展现了出来，也符合了现代人的审美要求。
为了增加飘逸的效果，在人物背后添加透明的丝带。

梦中之城的构图及绘制方法

描绘梦中之城可以不用太过拘泥于现实场景，不过却需要有现实场景作为依托。我们为了表现梦中这个概念可以利用满版构图来展现角色的梦中世界。

以俯视状态绘制画面，表现人物从头到大腿部的身体重要的部分，重点表现人物的头部和手的动作。

画面下半部分绘制符合题材的素材：形成城市的房子，用以表现画中人物根据自己的梦幻变化房子建造梦中之城的场景。

1 在绘制人物满版构图的时候，要先确定画面的主要位置以及要突出表现人物的哪个重要部位。

2 根据视点中心的位置将人物的结构和基本动态绘制出来，绘制时要注意将人物的动态关系表现清楚。

3 确定了整个画面构图后，用铅笔将随意绘制的草图清理出来，注意人物构图的准确性。

4 绘制人物发型上最重要的部分，注意发型呈左右对称。

5 确定了其余部分头发的大体动态之后，可以先表现一部分头发的细节，用于反复确定头发的前后位置。

6 描绘人物眼睛的细节，注意眼睫毛的特殊处理，不要将线画的过实，使睫毛失去了想要表达的空灵之感。

7 为人物周围绘制装饰性的花朵，注意花朵排列的美型程度和表现力。

8 在绘制人物衣服时要注意线条的运用，使用柔软的线条表现衣裙的轻柔部分，使用较为粗硬的线条表现肩部较为厚实的面料。

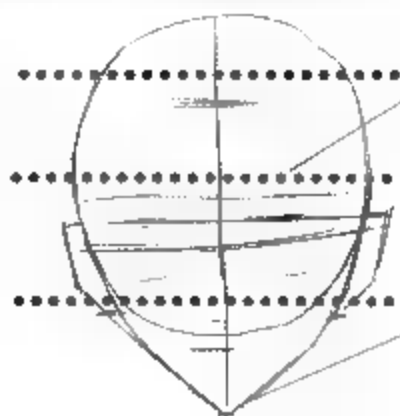
9 去掉不需要的底稿，用排线的方式为人物添加一些阴影使人物更有立体感。也可以用排线的方式来进行一些特殊的效果处理，使画面看起来更加富有层次。

Lesson 05 花神

我们通常会用鲜花来表现女性的美丽，花神用女性来表现最为恰当，我们可以不用为人物确定 太过具象的历史年代，可以将现代化的元素融合进去。

花神的造型设计

我们可以根据花神的身份特点将多种时代风格融合在一起，例如为人物设计雍容华贵的具有唐代风韵的发型，结合现代元素设计人物的服装造型等等。

花神的头部造型设计

将眉眼的位置定的靠下一些。

将人物的脸型设计成清瘦的倒三角形能更加凸显人物的女性之美。

人物五官半侧面设计

人物五官正面设计

人物五官正侧面设计

将鬓角的头发梳成高堆状，在头顶靠向一边设计一个垂马髻。

人物发型的正面设计

脑后的发型全部归拢在头的上半部分，下面的头发自然披在后背，取两边的头发束在中间做花式处理。

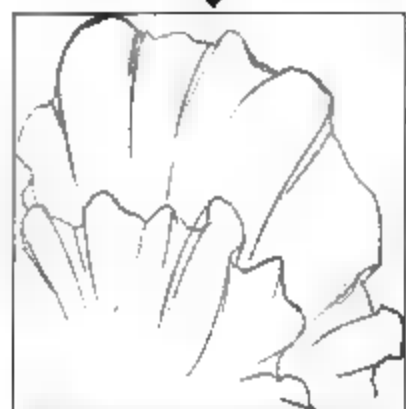
花神发型的正背面设计

花神的发型设计

根据人物的身份特点，我们可以为人物设计一个较为夸张的发型，也可以根据自己手头的资料来进行二次创作加工，不管使用哪种方式都必须要让发型具有空间感和逻辑性，也就是说即便是画在纸上的发型也要让其有所依据，经得起读者的推敲。

花神的身体造型设计

花神的服饰重点可以放在肩颈和腰部下方的装饰上。

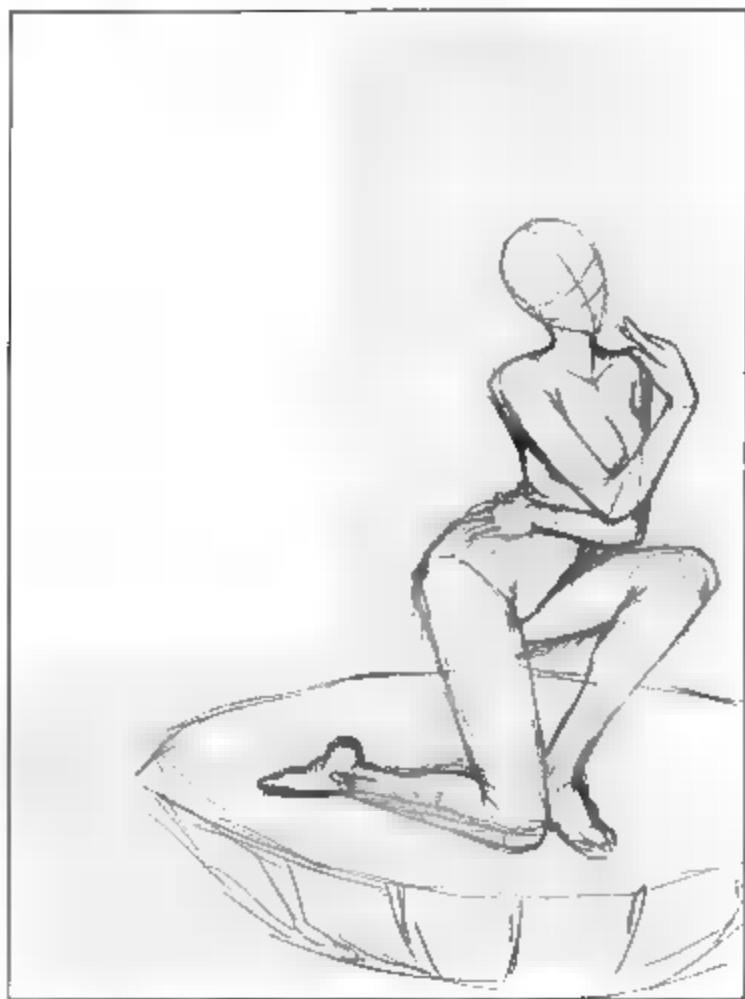
将花朵的花瓣取下一片，作为花神服饰最为重要的肩颈部分装饰的素材，装饰部分的褶皱模仿了花瓣的形状，使人物的身份与服饰更加贴合。

除了模仿花瓣的状态设计的肩颈处装饰外，斜挎在一边的腰带也是花神服饰较为出彩的设计。

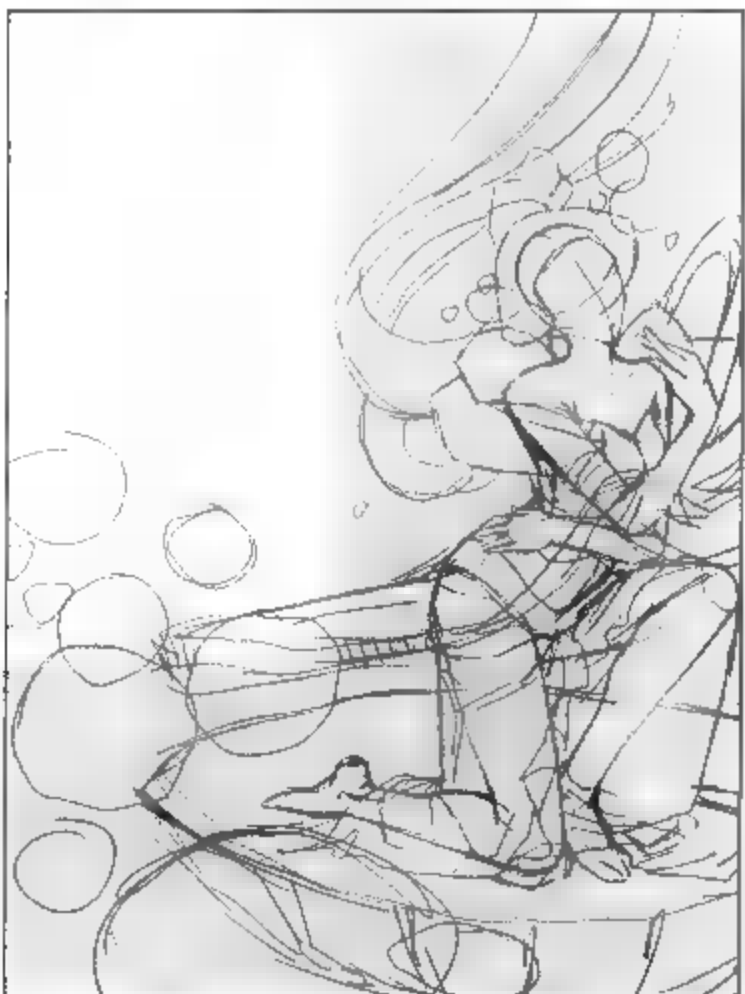
装饰衣边的花纹样式

衣裙通过腰带固定环绕在身上，打破了长裙从上而下的单一性，也使衣裙上下两部分的装饰和谐统一[illegible]组合在一起。

物的整体造型设

花神的构图及绘制方法

我们可以从表现人物本身的柔美入手来展现花神的特点，根据题材选择人物和各式鲜花入画，将人物的落脚点设计成一个浮于水面上的圆形土地，表现出花朵与土地和水的依存关系。

1 用大色调将确定好的页面上下分成两个部分，左右分成三个部分。

2 根据自己的构思将人物的大体结构和动态快速地绘制在纸上。

3 在确定人物结构和动态不再需要调整后，根据人物外形和动态为人物添加服饰。

4 将自己构思的画面其他内容放置在适合的位置，只需要用简单的线条稍微标示一下就可以了。

5 在确定了画面的内容安排无误后，就可以开始绘制画面的细节了，先从主要的人物开始。

6 在绘制人物的服饰时，要注意人物的动作使服饰产生了和站立时不同的褶皱，以及服饰的变形。

7 一边描绘一边要时刻观察，不要过于关注一个部分而反复描绘，这样很容易使人物产生变形。

8 主要人物绘制完成后开始绘制背景，背景主要由鲜花组成，注意不要将花画的过于精细和繁复。

9 将人物下面的地面细致地绘制出来，同时利用特殊效果来表现地面下方的水。经过一定的细节调整之后，在整个画面中适当地增加灰度用以表现画面的质感。

第10

常有人迷惑，到底用什么样的颜料才能画出古韵十足的感觉呢？其实使用的颜料是什么种类的并不重要，关键是上色的方法。下面我们就和大家一起探讨一下怎样用颜色表现古风漫画。

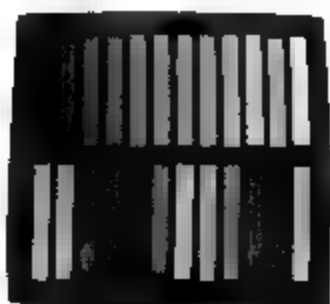
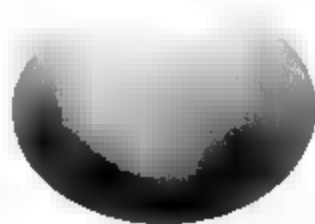
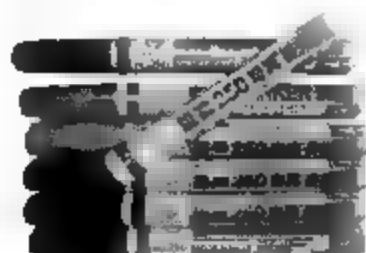
为古风漫画上色

Lesson 01 上色的基础知识

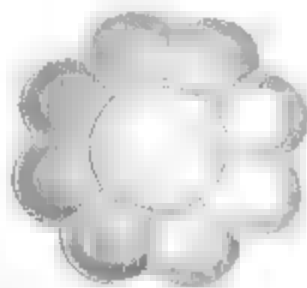
只要了解了上色的基本规律就会发现，其实为古风漫画上色和为一般的漫画上色一样容易掌握。上色的技法有很多，我们可以根据古风画面的要求来选择最适合的方法。

上色工具介绍

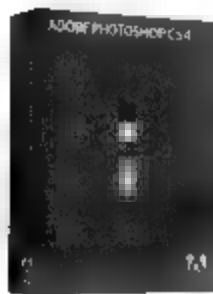
古风漫画可以使用传统的上色工具来上色，例如水彩、彩色墨水、彩色铅笔等；还可以选择更加便捷的方式，那就是利用电脑和绘画软件来上色。

传统漫画上色工具

彩色墨水　粉彩　水粉颜料　笔洗

马克笔　彩色铅笔　调色盘　画笔

水彩颜料

水彩纸

传统的绘画工具，不同材料的工具有不同的上色方法，上出的颜色也各有特色，可以根据自己的喜好来选择。

现代漫画上色工具

电脑　数位板

Photoshop软件

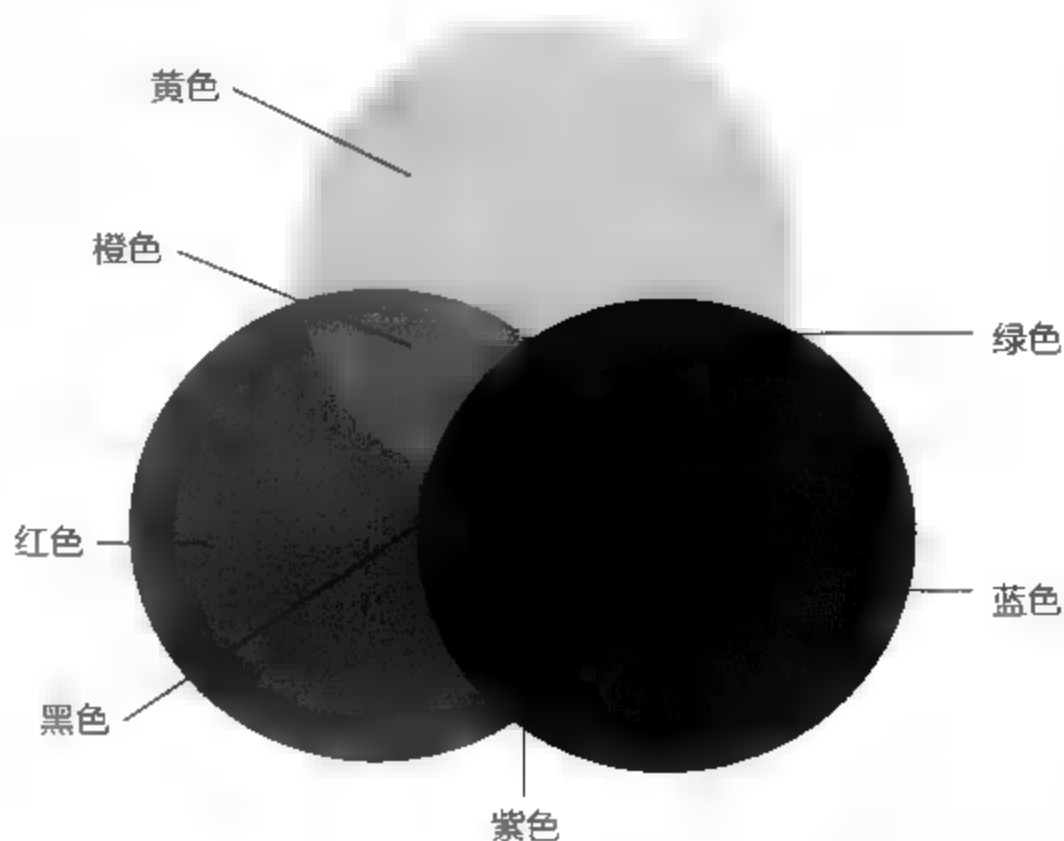
SAI软件

Painter软件

使用电脑和数位板配合各种软件上色是一种现代漫画家们最为常用的方式，由于软件的功能越来越强大，使得可以借助电脑直接完成漫画的所有绘制流程，大大提高了绘画的效率，不管是油画风格还是水彩风格都可以用电脑绘制出来。

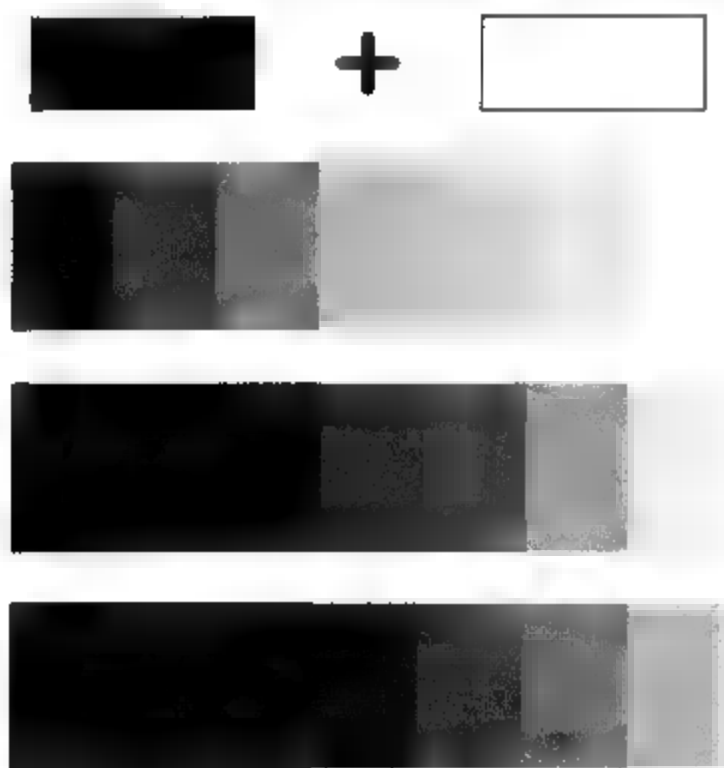
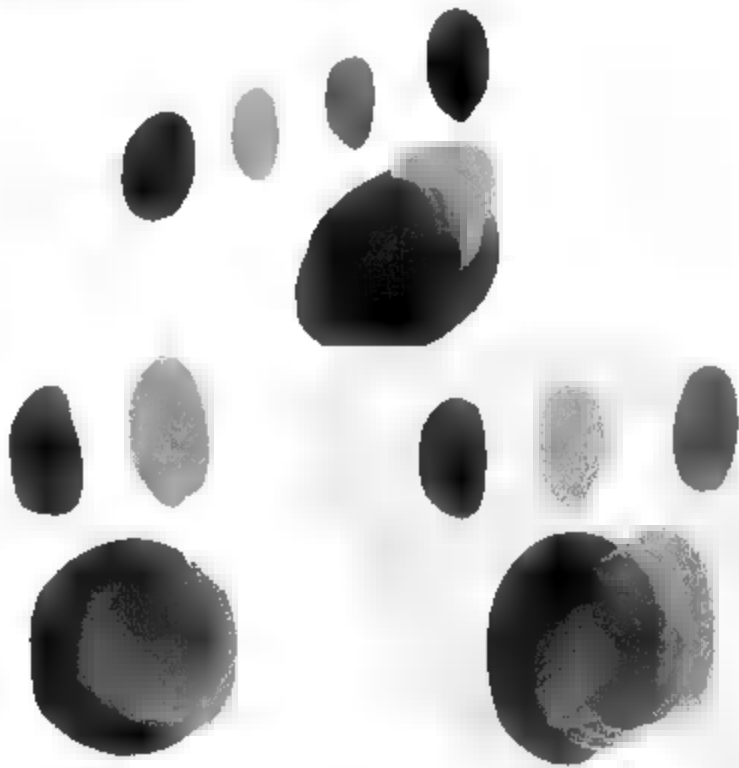
色彩基础

在绘制彩色漫画前先要了解颜色的基础知识：三原色是哪三种颜色、它们相互混合会产生什么样的变化等等，只有了解了这些才能够正确地绘制出自己想要的效果。

认识三原色

三原色由三种基本原色构成。原色是指不能透过其他颜色的混合调配而得出的“基本色”。以不同比例将原色混合，可以产生出其他的新颜色。

由左图可以很明显地看出三原色是红色、黄色和蓝色。橙色是由红色和黄色混合而成，紫色是由红色和蓝色混合而成，绿色是由蓝色和黄色混合而成，红黄蓝三色混合在一起就变成了黑色。

颜色的色相、纯度和明度

色相是指色彩的相貌名称，是区分色彩的主要依据，也是色彩特征的主体因素。明度是色彩的明暗差别，只有适度的明度对比才会带来调和感。纯度指各色彩的鲜艳程度。纯度在配色上具有强调主题、制造多种效果的作用，根据两色之间的彩度差异所产生的配色方式与明度对比具有同等重要的地位。

在颜料里加入不同比例的黑色或白色也会使颜色产生变化。

除了三原色，其他颜色都是调和出来的，要想调出漂亮的颜色就必须要多多练习与实践。在这里要重点说明一下，调和颜色时并不是颜色越多越好，用两三种颜色来调和就可以了，颜色用的太多，调和出来的颜色会很脏。

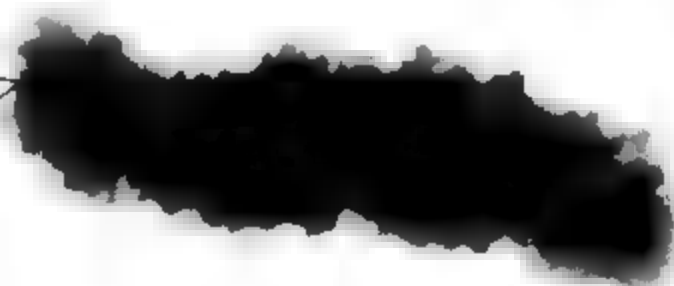
古风漫画的上色技法要点

古风漫画上色没有什么必须严格遵照的硬性规定，你可以运用各种方式来上色，甚至可以自己尝试一些方法上的创新，但一些必要的基本功还是要了解的。现在我们就来为大家介绍一些适合古风上色的基本方法。

古风漫画的笔触选择

准备一张上色用的白描线稿

小号水笔的排线笔触，可以用来渲染画面细节，例如眉毛和发丝。

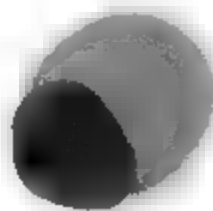
水彩笔分为溶于水的和不溶于水的两种，通常用于绘制衣服花纹等较为明显或需要强调的地方。

渗透性水彩笔触。用笔的渗透效果会根据画纸的吸水能力和用水的多少来确定，用水越多渗透效果越明显。水彩笔触可以根据用笔来绘制小到眼睛眉毛的细节，大到整个画面背景。以水彩为主的古风大部分地方都是用先涂抹清水再上色的方法绘制的。

古风漫画的上色基本方法

平涂法

将颜色均匀地涂抹，适用于画面中和大面积色块效果。

柔边叠色法

趁第一层颜色未干时用更深一些的颜色叠加在上面，使颜色相互交融。

硬边叠色法

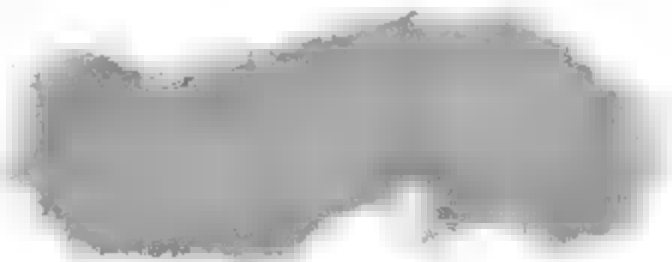
第一层颜色完全干透后用更深一些的颜色叠加在上面。

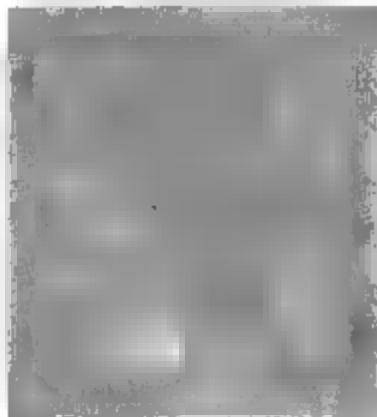
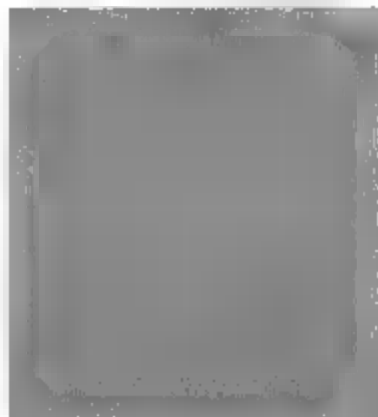
叠色法

在固定颜色中加入其他的颜色，使颜色更加丰富。

小笔触叠色法

用小笔触在第一层颜色上点上深色，使颜色具有笔触的质感。

用[illegible]教的笔[illegible]和[illegible]法为人物[illegible]

泼墨法

使用大量的水和大号的笔刷将颜色犹如泼墨一般地扫于纸上，形成一种特殊的效果。合理地运用这种方法可以表现出天空和特殊的气氛。

撒盐法

趁着已经涂有颜色的画面未干之际，将盐巴按照一定量洒在需要特殊效果的地方，盐粒洒落之处会出现类似于雪花花瓣的特殊效果。

利用泼墨法绘制的带有荷花的背景

古风漫画上色的方法有很多，这里仅罗列几种较为常用的方法，将这几种方法运用得当，就已经可以为自己喜爱的古风漫画上色了。

多种上色方法综合运用

利用撒盐法为画面添加特殊效果

Lesson 02 古风漫画的上色流程

古风漫画上色的方法根据所使用的上色工具略有差别，上色的基本流程是一样的，例如我们使用水彩颜料来上色就要先从浅色开始涂起，一层一层地耐心叠加颜色，这样才能上出古风韵味十足的水彩画面。

上色前的线稿标准

在上色前首先要有一张可以用于上色的线稿，水彩线稿可以使用仔细描画而成的铅笔稿，因为铅笔的线条颜色浓度可以根据绘画者的意志进行调整，可粗可细、可浓可淡，非常适合颜色清淡的水彩。

思考并确定要绘制的画面内容后选择A4大小的纸，用铅笔打一个大概的草稿。

在自己觉得需要注意的地方可以用笔在纸上直接注明，这样既省时省事，又可以起到提醒的作用。例如可以直接在草稿上注明用色的说明。

用铅笔仔细地将草稿描出来，注意在描画时要反复推敲草稿的结构标准，边调整边描画。

经过细致拓描后的铅笔线稿

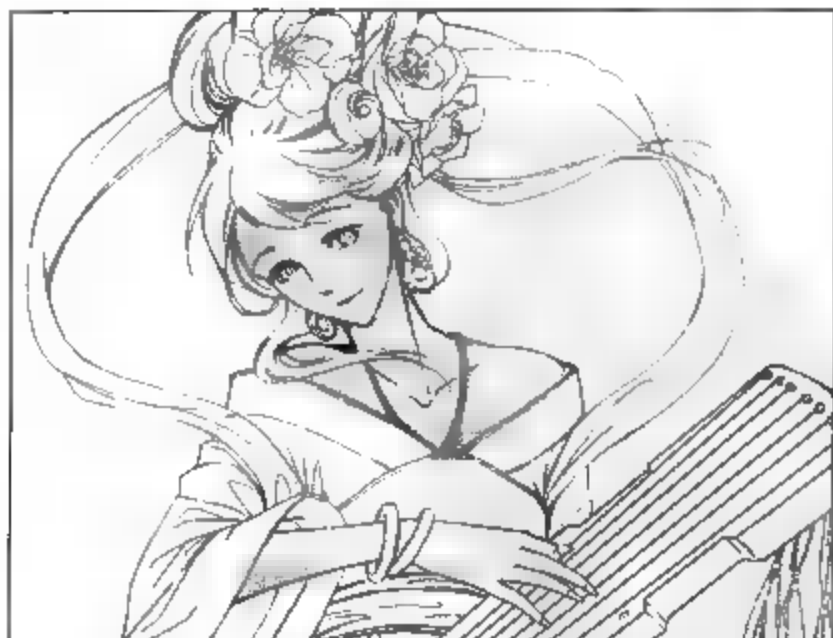
古风漫画的上色实例讲解

中国古风漫画上色的方式有很多，采用不同的方式就会产生不同的效果。现在我们就用传统的国画风格加上水彩的组合技法来为漫画上色。

清淡的红褐色用于填充颜色偏暖部分的线稿，例如头发上装饰的红色花朵。

清淡的蓝色用于填充颜色偏冷部分的线稿，例如黑中透着幽蓝的头发。

1 在上色前先要对整个线稿进行色彩倾向性的处理，这样上色后整个画面就不会被纯黑色的底线压制而显得线稿状态与色稿状态脱节，必须要注意的是处理线稿的颜色倾向使用色要清淡，颜色要是偏向性太重的话会使整个画面显得不协调。

2 水彩要先从颜色清淡的部分开始上起，在上色前要先考虑画面高光的部分事先留白，这样上出的颜色才有透气性。

3 在铺了第一层底色后可以快速地将皮肤的阴影部分绘制出来，绘制时要注意用水量，适当地做一些湿边效果可以使皮肤更有质感。

4 在人物的头部装饰花上淡淡地平涂一层黄色，在画这层底色时不用担心会超过边界，因为下面的头发部分比它的颜色要重很多。

5 用粉红色为花瓣着色，按照层层渲染的方法画出花瓣的层次，最后再用更重一点的粉红色画出花朵的阴影。花心部分用纯黄色轻点几笔即可。

6 利用平涂的方法为头发上色，在为头发上色时可以使用2种或3种不同的颜色，利用水相互融合在一起，使头发看起来既有透气性，又有颜色的变化。

7 用更深一些的颜色绘制人物头发的阴影部分，在绘制时要注意先确定人物的受光面以便确定人物头发的高光位置。

8 选用清淡的红棕色来表现古琴的木头质感，可以根据光的方向利用叠色的方法将琴的受光面和背光面分出来。

9 选用更深一点的红棕色来绘制古琴的阴影部分。注意不要将颜色绘制的太过均匀，这会让古琴的木质感觉大打折扣。

10 为人物的衣服上色，先从面积大的部分开始上起。用平涂法将颜色均匀地涂在衣裙部位。

11 然后用选定的颜色为人物的衣领部分上色，同样运用平涂法上色。

12 然后是衣袖的宽边和里衣的衣袖，都采用平涂法来处理。

13 用稍微深一些的颜色为衣服上阴影。阴影要上的薄而清淡，为后面的叠色做铺垫。

14 上阴影的时候不要一次性全部上完，要一层层地慢慢叠加，这样才能表现出水彩的特点。

15 平衡一下画面整体的色彩关系，将衣袖的颜色定为淡绿色。

16 利用比人物着色稍微灰一点的浅蓝色和浅绿色为假山和草地上色。

17 再选用更深一些的颜色画出假山的重色，可以在蓝色中加一些墨色，这样会更有国画的感觉。

18 继续用调好的墨蓝色绘制假山的细节，要一层层耐心地渲染才会出效果。

19 使用绿色加墨色的方法来绘制人物脚下的草地，注意草地的深浅变化。在远处的草地用浅淡的颜色画出轮廓即可，近处的草地还要画一些草的细节用以表现空间感。

20 根据人物和场景的用色，为了协调它们的关系，将最开始设定的墨竹背景改成梅花背景。

21 用简单的色彩淡淡地将梅花表现出来，因为是背景，所以不用画的过于浓重和精细。

22 在整个画面上罩一层淡淡的土红色用以模拟宣纸的陈旧效果。

23 将人物部分从场景中提出来，使人物和背景产生空间感。

24 将土红的颜色层处理成带有颗粒质感的状态，和整个画面相结合更有一种陈旧的感觉。这时整个画面由于加入了大面积的暖系色调，使得全身都属于冷色调的人物也产生了微妙的变化。

25 经过大色调的调整后就已经大致确定了画面色彩倾向的基调了，这时我们可以将人物服饰的花纹等细节绘制出来。然后就可以正式进入细部调整的阶段了。

26 重新回到人物的面部，用小笔触调整一下人物面部的阴影和头发的细节，将人物的衣领细节调整的更加清晰，然后开始为画龙点睛的眼部细节上色做准备。

27 绘制人物眼睛的颜色时要根据整体画面的颜色来选择用色的偏向性，例如整个画面红色块最大的是偏黄的土红色，所以整个画面呈现出一种暖色倾向。人物的眼睛底色也就相应地选择偏暖或中性的颜色。

28 为眼睛添加重色，将瞳孔部分用重色填充会使眼睛看起来很有深度。

29 用浅淡的褐色在眼睛下方做一些点缀，用白色点出瞳孔的高光部分，使人物看起来很精神。

30 绘制人物的嘴唇，用较为鲜艳的朱红色来绘制，和红色的花朵与红色的衣领相呼应，明艳的唇色可以最先将读者的视线引向画面人物的面部。

31 绘制耳环和发丝的细节，绘画时一定要注意这些细节的表现，因为它会影响到整个画面的完整程度。

32 进行整体的色调调整后，在人物的头部和面部用白色点一些小亮点，这会使画面更有光感。

33 用红蓝双色相结合绘制飘带的颜色，靠近人物头部的地方也要加一些表现光感的亮点。

34 画出飘带的色彩变化，同时要注意调整它的明暗关系。

35 紧接着绘制玉环部分，绘制时同样要注意系环佩的丝带的明暗关系。

36 绘制一些表现效果的亮点，它可以使整个画面更加协调和丰富。

37 观察画面的完整度，为了不让人物和背景的色调差别过大，可以将人物旁边的背景色调淡化处理。

38 最后再根据图面的内容配上相搭配的文字就更加有古风漫画插图的感觉了。

责任编辑：陈建华
封面设计：Paine
策划出品：亿卷征图

古风人物
动作姿势
整体造型
古典纹样
古风动物
古风场景
构图基础
角色设计
草图上色

Excellent Comic Sketching Techniques 8

销售分类：艺术/动漫/漫画技法
ISBN 978-7-5084-9518-7

定价：36.80元